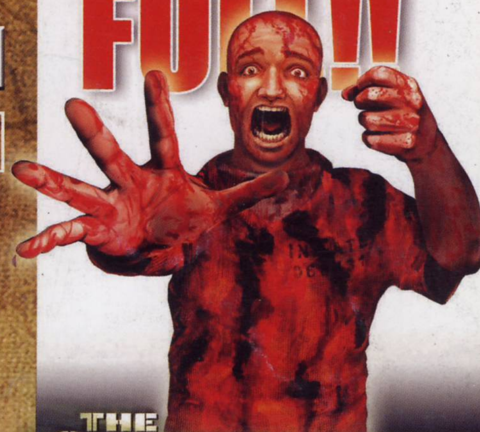
3 CDS JOC FULL! - THE SUFFERING - TEROARE LA RĂCOARE

LEVEL

www.level.ro • Games ... & Lifestyle • Iunie 2005



LIFESTYLE



E3 2005
LEVEL transmite din inima industriei

PREVIEW

UT 2007
2007 se anunță un an bun

REVIEW

Stronghold 2
Prinț sau cerșetor?

SWAT 4
Vine poliția....

EMPIRE EARTH II

TEST!



Concurență printre platane



DEMOS ECHO: SECRETS OF THE LOST CAVERN ■ WSA GALACTICA ■ SCAR SQUADRA CORSE ALFA ROMEO ■ STAR DEFENDER 2 **MODS** WET SOURCE CODE 2.60 ■ MP_UO_CROSSROADS **PATCH** OBSCURE 1.1 ■ PARIAH 1.01 ■ PSYCHONAUTS 1.01 **FILME** DARK SECTOR ■ GOTHIC 3 ■ COMMANDOS: STRIKE FORCE **UTILITARE** ATITOOL 0.24B10 ■ AVI CODEC PACK 2

135.000 LEI
13,50 LEI NOI



Există un secret al jocului online perfect?

Subiectul jocurilor MMO (Massively Multiplayer Online) merită mai mult de o pagină, chiar dacă este vorba de editorial. Poți scrie până ți se revoltă degetele despre promisiunile cu care vine acest gen și despre greutatea cu care producătorii reușesc să se ridice la nivelul așteptat. În teorie, ar trebui să fie cele mai interesante jocuri și să funcționeze la perfecție. În practică însă, avem o sumedenie de idei demențiale care nu reușesc niciodată să fie duse până la capăt.

Există un secret al jocului online perfect? Cum pot producătorii să treacă peste hopurile practic insurmontabile care apar atunci când introduci în ecuație factorul uman? Eu unul încetasem demult să mai sper. Încă se mai văd perii albi pe care mi i-au scos toate jocurile de acest gen pe care le-am încercat și care m-au dezamăgit nu mult după aceea. Frustrarea pe care o simțeam de fiecare dată când un super proiect se împotmolea în aceleași probleme de bază m-a făcut să mă distanțez de acest gen de jocuri. Asta până la declanșarea fenomenului World of Warcraft, un joc care, deși e departe de perfecțiune, a venit cu un mare avantaj. Este monstruos de ușor să-l „prinzi". Faptul că nu te simți nici un moment pierdut în meniuri sau în lume, încercând ore în șir să înțelegi ce se întâmplă, este, după mine, marele avantaj al jocului. Veteranii probabil că o să strâmbe din nas, dar trebuie să recunoască un lucru: WoW este unul dintre primele MMO-uri care vine cu o schimbare majoră. O altă abordare a genului. Și iată succesul.

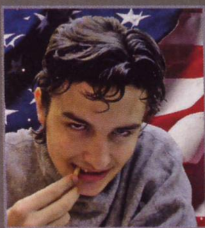
Este însă doar un pas înainte, pentru că, în cele de urmă, problemele care ruginesc celelalte jocuri apar și aici. Lipsa unei reacții din partea „mediului" (și nu a celorlalți jucători umani), a unui fir epic puternic (și nu presărat în mii de quest-uri), de fapt lipsa unui început, mijloc și sfârșit sunt cele mai importante probleme pe care eu le-aș vrea rezolvate (și, probabil, cel mai dificil de adresat). Altfel, ajungem din nou la aceeași stupidă fugă după item-uri și niveluri, presărată cu extrem de plăcutele momente în care coechipierii tăi umani fac lumea din joc reală.

Speranță există și chiar poartă diverse nume: World of Warcraft, Guild Wars, Age of Conan... Plus o sumedenie de alte MMO-uri care o să vină fiecare cu câte o mică idee, o subtilă îmbunătățire. Sper doar ca cineva să fie atent, să le culeagă pe toate și să le combine în cele din urmă în jocul pe care-l așteptăm cu toții.

■ **Mitza**

... să vină fiecare cu câte o mică idee...

TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. Psychonauts
2. Laser Squad Nemesis
3. Obscure



cioLAN
1. Psychonauts
2. SWAT 4
3. The Suffering



BogdanS
1. Canon IXUS 40
2. Canon Pixma MP760
3. Thrustmaster Wireless Dual Trigger Gamepad



Locke
1. WSA: Galactica
2. Laser Squad Nemesis
3. Psychonauts



Marius
1. Laser Squad Nemesis
2. Psychonauts
3. WSA: Galactica



Rzarectha
1. GT4
2. Psychonauts
3. The Suffering



KiMO
1. SWAT 4
2. GT4
3. Psychonauts

LEVEL IUNIE 2005



CUPRINS CD

DEMO
ECHO: Secrets of the Lost Cavern
WSA: Galactica
S.C.A.R. - Squadra Corse Alfa Romeo
Star Defender 2
Tribal Trouble

MODS
WET Source Code 2.60
MP_UO_Crossroads

PATCH
Obscure 1.1
Pariah 1.01
Psychonauts 1.01

WALLPAPERS
Empire Earth II
Pariah
UT2007

MEDIA
Filme
- Commandos: Strike Force
- Dark Sector
- Gothic 3
- Hitman Blood Money

Imagini
- Call of Duty 2
- SpellForce 2

UTILITARE
ATITool 0.24b10
AVI Codec Pack 2
Mozilla Firefox 1.0.4 Final

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.x (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.


Stronghold 2

Povestiri din Evul Mediocru

24 **WSA:GALACTICA**

Spațiul se decomprimă


WSA: Galactica

O Mărie mult mai emancipată

Level 7 Software și istoria WSA

30 **STRONGHOLD 2**

Nu numai Evul e mediu...

LEVEL IUNIE 2005

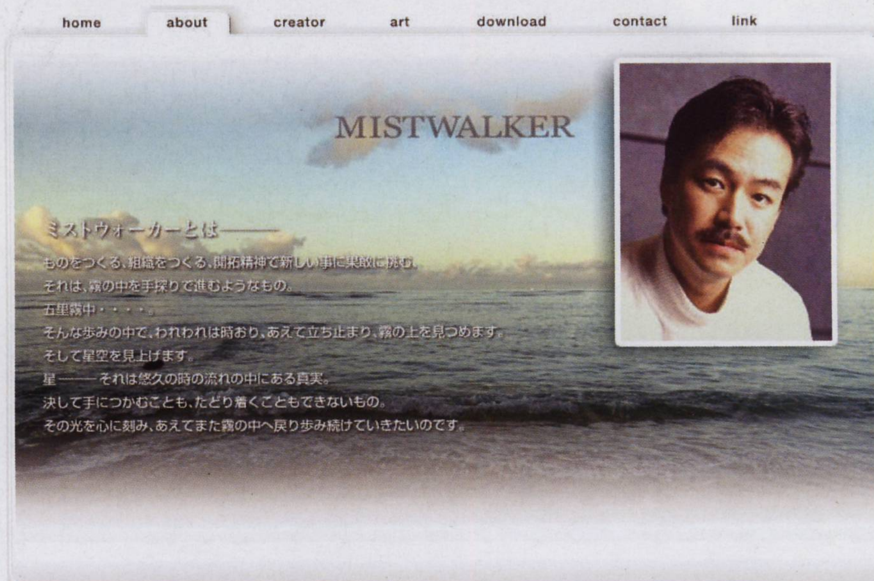
CUPRINS

news

Sakaguchi cel voinic şi dragonul albastru

Producător Mistwalker **Distribuitor** N/A **Data lansării** N/A **On-line** N/A

Dacă mai ţineţi minte, prin martie 2005, Mistwalker (compania înfiinţată de Hironobu Sakaguchi) a fost „racolată" de Microsoft. Dacă veţi arunca un ochi peste www.mistwalker.info şi înţelegeţi cât de cât chineză (dacă nu va trebui să ne credeţi pe cuvânt), veţi afla că în atelierele Mistwalker se pregătesc două RPG-uri destinate noii generaţii de console Xbox. Dacă veţi fi atenţi în continuare, veţi afla şi numele unuia dintre ele - viitorul „copil" al lui Hironobu Sakaguchi va fi botezat Blue Dragon, iar de „educaţia" lui se vor ocupa oameni aleşi pe sprânceană. De exemplu, personajele vor fi concepute de Akira Toriyama, o mai veche cunoştinţă de-a lui Sakaguchi (au lucrat împreună la Chrono Trigger în 1995) şi a iubitorilor de manga (Dragon Ball Z). Doar ca o paranteză, Sakaguchi este tatăl renumitei serii Final Fantasy.Din păcate, mai multe detalii nu au fost date publicităţii, însă Sakaguchi nu s-a putut abţine şi ne-a lovit cu o promisiune: „I've made many RPGs in my past, but I'm planning to make Blue Dragon the most satisfying in terms of volume..." Mmm... volume...





■ KiMO

BULLY – UN NOU JOC DE LA ROCKSTAR

Băieţii veseli şi foarte bogaţi de la Rockstar tocmai au anunţat primul joc al nou-fondatului lor studio din Vancouver. Este vorba de Bully, un joc care ne va readuce (pe unii, că restul sunt pe aproape) la şcoală, la timp să ne punem cu toţi şmecherii. Conceptul pare cel puţin aiurea, dar e vorba de Rockstar, aşa că îi înţelegem.

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS ANUNŢAT

THQ a anunţat că băieţii de la Pandemic Studios au început să lucreze la Full Spectrum Warrior: Ten Hammers. Jocul, ce va fi disponibil în cursul iernii următoare pentru Xbox, PS2 şi PC, va veni cu o mulţime de noutăţi faţă de primul joc din serie, cea mai importantă dintre acestea fiind posibilitatea jucătorilor de a controla vehiculele prezente pe câmpul de luptă.

LEVEL TOP 10

MAI 2005*

1. World of Warcraft	170
2. Star Wars - Knights of the Old Republic II	138
3. Half-Life 2	96
4. Silent Hunter III	34
5. Brothers in Arms Road to Hill 30	26
6. GTR – FIA GT Racing Game	16
7. Act of War: Direct Action	14
8. LEGO Star Wars	11
9. Second Sight	10
10. Project Snowblind	3

*preluat de pe www.level.ro.

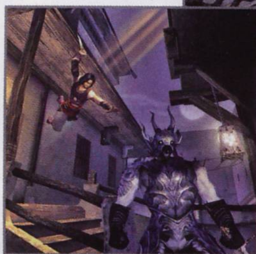
NIGHT WATCH

Nival Interactive, cei care s-au aflat în spatele unor proiecte de genul Silent Storm sau Blitzkrieg 2, au anunţat că se lucrează la un nou RPG tactic pe nume Night Watch. Este vorba despre un univers real în care se presupune că ar trăi nişte indivizi, Others, care pot interacţiona cu dimensiunea magică a lumii. Aceştia pot fi buni, The Night Watch, sau răi, The Day Watch, cu o diferenţă clară de opinii între ei. Jocul va avea trei clase jucabile, Shapeshifter, Enchanter şi Mage, între care se pare că vor exista nişte diferenţe clare.

Prince of Persia 3: Kindred Blade

Producător Ubisoft
Data lansării N/A
Distribuitor Ubisoft
On-line N/A





Se pare că seria Prince of Persia încă face victime, după 10 ani de activitate, deși producătorii au încercat să aducă o aură de „primul" The Sands of Time. Așa că, nici mai mult, nici mai puțin, iată-ne în fața celui „de-al treilea" Prince of Persia, lucru care mă face deja să mă gândesc la seriale de genul Tânăr și neliniștit. Oricum, important este că tânărul Prinț, ajuns bărbos după ce i-a dat războinicul pe dinafară, și-a luat iubirea și a cam lăsat insula timpului în mâinile făcute căuș ale haosului. Nu vom încerca să ne dăm seama de unde apare Kaileena în această nouă versiune... probabil că vom afla pe parcursul „timpului". Din punct de vedere al gameplay-ului, va fi exact același lucru care, ca să fim sinceri, începe să devină monoton. Important este, până la urmă, că avem o altă poveste și o grafică diferită, care va arăta complet special pe Xbox 360 și nu știm cum pe celelalte platforme. Ce contează, dacă în rest nu se schimbă decât barba Prințului și decorurile... Eh, cert este că va apărea la o dată indefinită, pe care s-ar putea ca unele ghicitoare locale să o afle din cărțile de tarot gamerăști...

■ Locke

Câștigătorii concursului lunar organizat de către Best Distribution și LEVEL pentru luna aprilie 2005:

- Jocul SWAT 4 i-a revenit lui Sandor Rozsa din Aghireșu-Fabrici, jud. Cluj
- Un tricou cu World of Warcraft a fost câștigat de către Mihai Cornel din Bacău, jud. Bacău
- Banii necesari achiziționării jocului Burnout 3 Takedown (1.845.000 lei) îi vor fi returnați lui Răzvan Alexandru Meiroșu din București
- Un abonament pe 12 luni la revista LEVEL a fost câștigat de către Vlad Pîrlog din Brăila
- Două seturi de câte trei postere cu jocurile Half-Life 2, Stronghold 2 și Midnight Club 3 DUB Edition au fost câștigate de către Petru Dacian din Bacău și de Paul Delcea din Buzău

Taloanele trimise pe parcursul anului vor intra la marea tragere la sorți anuală, care are ca premiu o consolă Sony PS2 cu cinci jocuri originale pentru PS2.

Pentru detalii suplimentare ne puteți contacta la numărul 021-345.55.05.

Gears of War, exclusiv pentru Xbox 360

Producător Epic Games **Distribuitor** Microsoft Game Studios **Data lansării** 2006 **On-line** www.gearsofwar.com

Îmbinând tot ceea ce au mai bun jocurile tactice de acțiune cu elementele unui joc horror, Gears of War este primul titlu dezvoltat de către Epic Games exclusiv pentru Microsoft Game Studios și consola Xbox 360. Gears of War va purta pașii jucătorilor într-o lume întunecată, povestea umanității în lupta pentru supraviețuire împotriva unei rase de creaturi ale întunericului ce și-au găsit adăpostul în adâncurile planetei, așa-numiții Locust Horde.

În acest third person shooter tactic jucătorii trăiesc și respiră aerul prin plămânii lui Marcus Fenix. Un fost erou de război, acum denigrat, Marcus își caută mântuirea în timp ce-și conduce plutonul pe câmpurile de luptă ce mustesc de sângele războinicilor căzuți la datorie. În Gears of War, să stai ca prostul în câmp deschis înseamnă să mori.



Producătorul a ținut să ne asigure că jucătorii vor fi antrenați într-o experiență atât de intensă din punct de vedere emoțional, încât jucându-l vor avea impresia că urmăresc și controlează un veritabil film de acțiune.

Această lume de coșmar ne va fi redată în cele mai mici amănunte, Gears of War folosind în acest sens noul și fantasticul Unreal Engine 3 pentru a crea o experiență cinematică de neuitat. În acest veritabil reprezentant al viitoarei generații, jucătorii vor descoperi o lume incredibilă, cu un mediu de joc interactiv frumos renderizat și personaje pline de viață, modelarea excelentă a acestora creând impresia că sunt făcute din carne și oase, și nu o simplă adunătură de poligoane. Dar numai pe Xbox 360... și doar în 2006.

■ KiMO



CU MMORPG-UL PRIN CARAIBE

Pirații din Caraibe au fost staruri de film, poligoane prin jocuri, iar acum vor să colinde nestingheriți Mările Internetului. Disney Online, sesizând imensul potențial comercial pe care îl reprezintă pirații, fie ei și digitali, a hotărât că un MMORPG Pirates of the Caribbean le-ar potoli setea de aventură milioanelor de lupi de mare din fața monitoarelor azurii. Odată pecetluită hotărârea cu un pahar de rom, Disney Online a lansat la apă un site pe care l-a „lovit" cu o dată de lansare situată undeva prin vara lui 2006.

SE VOR LANSA

IUNIE 2005

Psychotoxic	Whiptail
Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar
Battlefield 2	EA Games
Dragonshard	Atari
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!	Atari
Close Combat: Red Phoenix	Take-Two
Crashday	Atari
Star Fury	Strategy First
The Bard's Tale	Ubisoft
Worms 4: Mayhem	Codemasters

RISE OF LEGENDS

Aventurați-vă în Aio, o lume subjugată de războiul dintre forțele Magiei și ale Tehnologiei, cu orașe gigant, deșerturi toride și întinderi de gheață doldora de creaturi mistice și mașinării imposibile. În 2006, Big Huge Games ne invită să facem cunoștință cu Rise of Legends, un RTS futuristic cu arome techno/fantasy pe care n-aveți voie să-l ratați sub nici o formă dacă v-a plăcut Rise of Nations.

id Software prezintă Enemy Territory: Quake Wars (Xbox 360)

Producător id Software	**Distribuitor** Atari
Data lansării N/A	**On-line** N/A

id Software şi Activision au anunţat un nou shooter strategic produs de Splash Damage, băieţii din spatele excelentului Wolfenstein: Enemy Territory. În joc vom putea admira şi controla o mână de oameni disperaţi care încearcă cu orice preţ să alunge armatele invadatoare Strogg, într-o luptă crâncenă pentru controlul planetei Pământ. Quake Wars promite să ne răsfeţe cu un gameplay strategic, avansări şi medalieri perseverente ale personajelor, bătălii pe timp de zi şi de noapte, cele mai puternice arme din univers şi vehicule controlabile. În comunicat se mai menţionează că Quake Wars este motorizat de noua invenţie a isteţilor de la id Software, tehnologia de randare MegaTexture. Aceasta ne va încânta ochişorii cu impresionante efecte de iluminare şi umbrire dinamice produse de faruri, reflectoare sau de Lună, precum şi o cu simulare realistă a atmosferei, a vremii şi a vegetaţiei. Toate acestea pentru a crea un grad de realism de neegalat (hmm, oare unde am mai auzit eu asta?). În clipa începerii invaziei jucătorul este pus în situaţia să aleagă între a lupta de partea EDF (Earth Defense Force, adică oamenii) sau de partea armatelor barbare ale Strogg (nişte nespălaţi), în cadrul uneia dintre cele cinci clase distincte specifice fiecărei rase. Trupele vor utiliza



peste 40 de vehicule convenţionale şi futuriste, structuri mobile şi sisteme de apărare precum quad-bikes, tancuri şi walkeri ai extratereştrilor pentru asalturile organizate la firul ierbii. Mai merită menţionată prezenţa unor elicoptere şi nave anti-gravitaţionale ce scuipă moarte din înălţimile cerului. Pe parcursul fiecărei bătălii, armatele stabilesc baze, instalează structuri defensive, piese de artilerie, radare şi sisteme de comunicaţii adânc în inima teritoriului inamic, construind şi demolând obstacole pentru a grăbi înaintarea trupelor şi a câştiga un avantaj tactic asupra inamicului.

Spre deosebire de Wolfenstein: Enemy Territory însă, jocul nu este şi nici nu avea cum să fie gratuit, iar în ceea ce priveşte data lansării, aceasta nu a fost anunţată. Dar având în vedere că cei de la id Software şi-au băgat şi ei coada, nici nu-i de mirare.

■ KiMO



Eidos va lansa Free Running pentru PSP

Producător Core Design **Distribuitor** Eidos **Data lansării** toamna 2005 **On-line** www.freerunninggame.com



Eidos a anunțat că va lansa Free Running, primul joc video din lume bazat pe fenomenul urban parkour. Produs de către cei de la Core Design, Free Running va fi lansat în toamna anului 2005.

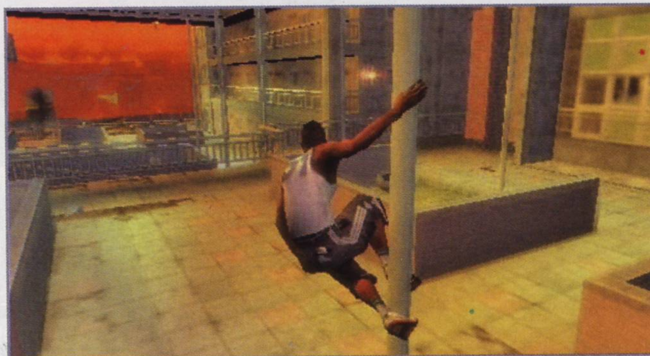
Parkour, arta mișcării, este mai puțin un sport și mai mult un mod de viață. Participanții, cunoscuți sub denumirea de Free Runners sau Traceurs, văd mediul înconjurător și obstacolele sale, urbane sau naturale, ca pe o serie de provocări ce trebuie acceptate. Pentru aceștia, parkour reprezintă și un soi de atracție filozofică: se simt transformați de această experiență, liberi de grijile orășeanului de rând. De la începuturile sale în Paris, pe la mijlocul anilor '80, acest fenomen s-a întins pe tot globul, iar acum are o armată întreagă de reprezentanți și entuziaști.

În Free Running jungla de beton devine terenul tău de joacă în timp ce alergi, sari sau te cațeri peste obstacole cu mișcări fluide. Va trebui să-ți testezi limitele pe măsură ce execuți salturi ce sfidează moartea și giumbușlucuri ce fac trecătorii să rămână cu gurițele căscate. Pentru a fi încoronat King of Parkour, trebuie să stăpânești 50 de mișcări, trucuri și cascadorii, într-o varietate de moduri de joc, în timp ce concurezi împotriva adversarilor umani sau a inteligenței artificiale.

Free Running este produs în colaborare cu Sebastien Foucan, unul dintre fondatorii francezi ai mișcării și ai grupării engleze Urban Freeflow. Pentru a te ajuta să progresezi, Sebastien apare el însuși în joc în postură de mentor, învățându-te noi mișcări și tot felul de șmecherii. „Yeah, teach me some, teacher! Look, I can smash a brick with my head."

Matt Sansom, producătorul executiv de la Core Design declara: „După ce i-am văzut pe băieții aceștia executând mișcări uimitoare, am știut că ideea trebuie neapărat transpusă în joc. Să lucrez cu Sebastien, Urban Flow și alți membri ai acestei comunități a fost o experiență incredibilă și sper din toată inima ca oamenii să simtă același lucru jucând jocul."

■ KiMO





MYTHIC A ACHIZIȚIONAT DREPTURILE PENTRU MMORPG-URI WARHAMMER

Mythic Entertainment, producătorul și distribuitorul unor MMORPG-uri precum Dark Age of Camelot și mult așteptatul Imperator, a anunțat că a achiziționat drepturile exclusive pentru realizarea de MMO-uri bazate pe jocurile din universul Warhammer. Această achiziție pare să pună capăt speranțelor ce încă mai existau ca un producător și distribuitor să resusciteze jocul Warhammer Online, MMORPG-ul care se afla în producție la Climax înainte de a fi „lichidat".

DRIVER SE ÎNTOARCE

Chiar dacă Driv3r a fost considerat un eșec total, cei de la Atari au anunțat printr-un comunicat de presă că, în cursul anului 2006, Tanner, nervosul șofer, se va întoarce într-un nou joc din serie produs de Reflections Interactive. Informațiile pe care le deținem despre „DrIVer" sunt puține, dar din câte am aflat, se pare că noul joc se va asemăna mai mult cu Driver decât cu Driv3r și, pentru prima dată în istoria seriei, va oferi suport pentru multiplayer. Weeee...

Huxley, viitoarea față a MMO-ului

Producător H-Studio	**Distribuitor** Webzen
Data lansării toamna 2006	**On-line** N/A

Aflat încă în producție în studiourile coreenilor de la H-Studio ale companiei Webzen, Huxley este un massively multi-player online first-person shooting game (MMOFPS) a cărui acțiune se petrece într-o lume post-apocaliptică. În această lume în care oamenii au suferit de-a lungul timpului mutații genetice, populația este împărțită în două rase, Sapiens și Alternative. În centrul luptei pentru supraviețuire se află Lunarites, o promițătoare sursă de energie pe care ambele părți încearcă să o obțină cu orice preț. Obligate să lupte una împotriva celeilalte pentru continuitatea fiecărei rase, cele două grupări vor face orice pentru a



obține controlul lumii și al resurselor sale.

Jucătorul are de ales între a juca de partea uneia dintre cele două rase și a porni în quest-uri ce-i vor ajuta semenii. În plus, acțiunile lui vor avea repercusiuni asupra lumii înconjurătoare, deoarece fiecare acțiune va afecta nu doar succesul individului, ci și al întregii rase de partea căreia luptă sau al party-ului. În timp, personajul va crește în nivel, va învăța noi skill-uri, va obține arme noi și va adopta diverse stiluri de gameplay.

În Huxley vom regăsi bătălii la scară mare și, așa cum îi stă bine oricărui MMO care se respectă, vom avea parte de lupte în sistem player-versus-player. Jocul trece peste tradiționalul gameplay de tip death match al FPS-urilor, provocând jucătorii să se adapteze la forme noi de luptă pentru a proteja interesele grupului. Serverele sunt astfel gândite încât să suporte milioane de jucători antrenați în bătălii furibunde de proporții uriașe, în care strategia și cooperarea sunt elemente cheie ce pot aduce victoria. De asemenea, jocul va veni cu diverse moduri de joc, fiecare dintre ele cu o varietate unică de tehnici de luptă și caracteristici speciale.

Din punct de vedere vizual, Huxley arată demențial, cu un mediu înconjurător vast și plin de detalii, magnificul Unreal Engine 3 profitând din plin de cele mai noi tehnologii disponibile la ora actuală pe PC și Xbox 360. Din păcate, pentru a-l admira în toată splendoarea sa, va trebui să așteptăm până în toamna lui 2006. Acestea fiind zise, până când vom apuca să-l jucăm nu ne rămâne altceva de făcut decât să-i urmărim evoluția, iar eu voi continua să urmăresc la nesfârșit trailer-ul prezentat recent la E3 de care, ca să fiu sincer, nici după ce l-am urmărit a zecea oară nu m-am plictisit. Știu, sunt o cauză pierdută...

■ KiMO



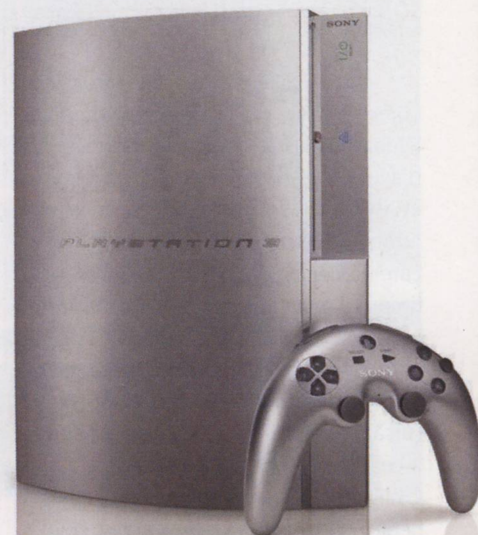
REMEDY ENTERTAINMENT PREZINTĂ ALAN WAKE

Cei de la Remedy Entertainment (responsabili, printre altele, pentru seria Max Payne) au făcut publice primele detalii despre următorul lor joc. Acesta poartă numele de Alan Wake, este un „psychological action thriller" și va fi disponibil pentru următoarea generație de console și PC. Acțiunea se va petrece într-un orășel din statul Washington, unde Alan Wake, protagonistul jocului, scrie un roman despre cele mai întunecate coșmaruri ale sale. În joc, aceste coșmaruri devin realitate.

Xbox 360 vs. PlayStation 3. Un meci pe viață și pe bani

Ei bine, dacă până mai ieri nu prea aveam cum să facem o comparație între cele două console, iată că o dată cu salonul E3, unde atât cei de la Microsoft, cât și cei de la Sony și-au expus copilașii, ocazia mult așteptată s-a ivit. Și-au început „cotcodăcelile". Că PS3-ul e așa și pe dincolo, că Xbox 360 are una și alta, bla bla bla... Dar ce aduce cu adevărat în plus Xbox 360 față de PS3 și de ce am alege una în defavoarea celeilalte? Să vă spun un secret. Pe oricare dintre ele am alege-o, nu am avea decât de câștigat.

Să faci o scurtă comparație între cei doi reprezentanți ai viitoarei generații este dificil. Cum spune o vorbă veche, practica este cea care ne omoară, iar eu, neavând la dispoziție nimic altceva în afara specificațiilor tehnice și a filmulețelor demonstrative, voi încerca să vă luminez puțin în privința performanțelor de pe hârtie și doar într-o anumită măsură asupra performanțelor reale.







Să luăm pentru început procesoarele. PS3 va dispune de un procesor cu frecvența de 3,2 GHz ce constă într-un core ce are la bază șapte unități sinergetice de procesare. Din specificații mai reiese că există opt SPE-uri rezervate pentru redundanță. Ce naiba or mai fi și astea, Dumnezeu știe. Xbox 360, pe de altă parte, dispune de un procesor de tip multicore PowerPC cu trei „dual-threaded cores", adică trei procesoare totalizând 3,2 GHz, ce se pot descurca lejer cu trei procese diferite în același timp. Așadar, o bilă albă pentru PS3, care câștigă la capitolul forță brută. Ați înțeles de ce? Să continuăm. Procesorul grafic al Xbox 360 este produs de ATI, acompaniat de 10 MB Embedded DRAM (512MB UMA) și cu frecvența de 500 MHz. Prin comparație, PS3-ul este posesorul unui GPU RSX „Reality Synthesizer" fabricat de NVIDIA, ce zbârnâie la 550 MHz. Câștigătorul? Poate fi oricare dintre ele. Asta deoarece nimeni nu știe exact de câte pipeline-uri tradiționale dispune RSX-ul. Sony a afirmat doar că GPU-ul are 300 de milioane de tranzistoare, cipul fiind mai puternic decât două GeForce 6800 Ultra la un loc. Pe de altă parte, GPU-ul Xbox-ului este înarmat cu 48 de pipeline-uri, dar care nu sunt nici pe departe la fel de performante precum pixel pipeline-urile dedicate tradiționale. Ermm... What?

Orice ar fi, ambele console suportă o groază de formate multimedia, ambele au controlere (sâc), doar că cele șapte ale PS3-ului sunt wireless (mare brânză...), spre deosebire de Xbox 360 care are doar patru controlere, hard-disk-uri detașabile și alte mizilicuri despre care vom discuta mai pe larg într-unul dintre numerele viitoare. De menționat însă că formatul media pentru jocuri în cazul PS3-ului este Blu-Ray BD-ROM, iar în cazul Xbox 360, Dual-Layer DVD-ROM. Nu știu despre voi, dar după ce-am văzut câteva prezentări ale jocurilor destinate să apară exclusiv pentru una sau cealaltă dintre console, mai că le-aș cumpăra pe amândouă. Mânca-le-ar tata...

■ KiMO

Semnificația simbolurilor

 Demo pe CD

 Imagini pe CD

 Wallpaper pe CD

 Film pe CD

 Patch pe CD

 MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD ANUNȚAT

Gearbox Software a anunțat că sequel-ul unuia dintre cele mai bune jocuri ale anului ce au ca temă cel de-al Doilea Război Mondial, Brothers in Arms: Road to Hill 30, se va numi Brothers in Arms: Earned in Blood. Noul joc va veni cu o campanie single player nou-nouță, noi vehicule și arme cu care să le dăm în cap dușmanilor și noi hărți de multiplayer.

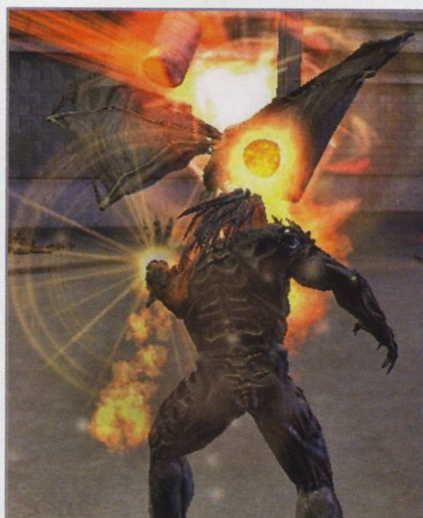
ALPHA PRIME, SCI-FI LA PUTEREA A DOUA?

Black Element Software a dezvăluit că lucrează de zor la realizarea sci-fi action-ului Alpha Prime. Conform spuselor producătorului, Prime este „o poveste Science Fiction în spatele căreia se află cunoscutul scriitor ceh Ondrej Neff. Gameplay-ul va fi alcătuit din lupte intense și diverse activități tehnice, precum hacking-ul și controlul diverselor mașinării prezente în joc".

Clive Barker revine în forță

Producător Majesco Games **Distribuitor** Terminal Reality
Data lansării 2006 **On-line** N/A

Probabil că mulți dintre voi își aduc aminte cu plăcere (sau frică, depinde...) de Clive Barker's Undying, unul dintre cele mai bune FPS-uri ale ultimilor ani. Ei bine, bine cunoscutul scriitor Clive Barker revine cu un nou joc! Acesta poartă numele de Demonik, va fi lansat pe următoarea generație de console și este produs de către cei de la Terminal Reality, studioul din spatele jocului BloodRayne. Mai mult, jocul va fi distribuit de către Majesco și Tiger Hill Entertainment, iar Tiger Hill este compania de jocuri a nu mai puțin cunoscutului regizor John Woo. În plus, un film și o carte de benzi desenate bazate pe același joc sunt pregătite să apară și ele în curând,



distribuitorii dându-i lui Barker posibilitatea să scrie scenariul și să regizeze filmul.

Lansarea lui Demonik este programată pentru anul 2006, însă nu se știe încă exact pentru care dintre sistemele viitoarei generații de console sau dacă va apărea și pe PC.

„Demonik va fi o experiență intensă", a spus Clive Barker într-una din declarațiile sale. „Mă distrez de minune îmbogățind mitologia jocului și cizelând personajele până când voi ajunge la un rezultat mai



mult decât satisfăcător. Și, bineînțeles, adăugând puțin din universul întunecat al scrierilor mele. Demonik promite să fie un joc pe care îl veți juca cu mâinile tremurânde și clănțănind din dinți de frică."

În afară de aceste câteva vorbe, cei de la Majesco Games s-au ferit să mai scoată un cuvințel în plus despre Demonik, declarând doar că este vorba despre un joc de acțiune third-person în care jucătorul va controla o răutate de om capabil de distrugeri de neînchipuit cu ajutorul unei varietăți de puteri și abilități spectaculoase.

■ KiMO



GP LEGENDS

După succesul pe care l-au avut cu GTR – FIA GT Racing Game, suedezii de la SimBin sunt pe cale să ne administreze o nouă doză de realism cu GP Legends, un simulator „retro" de la care așteptăm să ne scoată cel puțin la fel de mulți peri albi. Până la toamnă însă, mai avem de așteptat.

SpellForce 2: Blend of Perfection

Vrăjit cu forța...

preview

Nimic nu-ți înfrumusețează ziua mai mult decât un comunicat de presă, preferabil însoțit de o mână de screenshot-uri frumos colorate, de rezoluție mare, și, dacă este posibil, cu un mic logo „SpellForce 2" ascuns într-un colțișor. Bucuria este cu atât mai mare, cu cât tocmai ai dat ultimul asalt în SpellForce: Shadow of the Phoenix și toată trebușoara asta te-a lăsat cu un gust pronunțat de „garcon, încă una la băiatu'!" și cu o mare dorință de a umple forumurile Phenomic și JoWood cu spam „MOOORE!!". Deci, vă închipuiți bucuria pe care am simțit-o când moșul JoWood a coborât pe hornul Inbox-ului și mi-a lăsat câteva screenshot-uri din SpellForce 2 sub maldărul de mailuri de la compania de Rolexuri contrafăcute a lui Iisus (pe bune, Jesus îmi scrie de trei ori pe zi și vrea să-mi vândă Rolexuri).

Bucuria mi-a fost umbrită puțintel de zgârcenia de care JoWood a dat dovadă atunci când am încercat să-mi vâr nasul puțintel mai adânc în ciorba lui Phenomic. Așa că, preview-ul plănuit luna trecută s-a transformat într-o știre, iar eu am mai căpătat un Skill Point la Răbdare. Din fericire, lucruri bune se întâmplă celor care așteaptă, așa că, prin mila lui Dumnezeu și a lui JoWood, acum vă puteți bucura de...

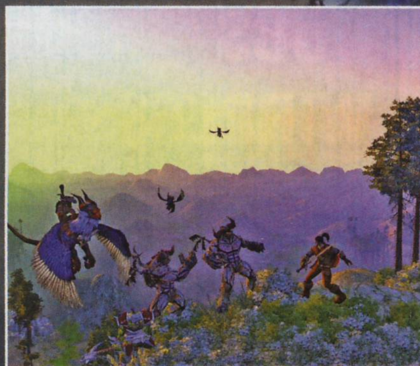
Povestiri din vremea Vrăjii

Ca dovadă că are și Phenomicul o Andreea Marin pusă la păstrare, SpellForce 2 va prilejui întâlnirea cu Craig Un'Shallach, dark-elful vecin și prieten veteranilor SpellForce. Simțind miros de schimbare (un sfântuleț de război civil izbucnit în inima imperiului urecheaților întunecați), Craig își trimite progenitura, pe tânăra Shadowsong, să se joace puțin de-a Mata Hari la granița dintre Lumină și Întuneric și să tragă cu urechea la planurile puține, dar bune, ale unora mulți, dar răi. Într-un final, proverbiala intuiție feminină și o ureche pe cât de lungă, pe atât de fină, o pun în temă despre o alianță dintre niște Dark-Elves derbedei și o armată de Shadows (delicioși monstruleți), care-și făcea veacul pe acolo fără grija zilei de mâine. Avatarul, adică Mân(t)uitorul de Maus, va face pentru a patra oară pe bodyguardul și o va însoți pe tânăra Shadowsong către teritoriile controlate de Alliance of Light (așa ați făcut cunoștință și cu una dintre facțiunile prezente în SpellForce 2), alianță strunită de mâna de fier (curând de aur) a alchimistei Sorvinia.

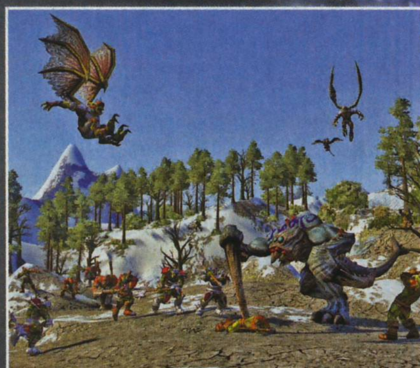
Party la orci!!!

După cum vedeți, atmosfera este propice pentru o petrecere îndrăcită cu butoaie de punci hemoglobinic, cu tacâmuri mai mari decât participanții și cu dansuri. Întâi să facem cunoștință cu mesenii. În cap de masă, la loc de cinste, stă Alliance of Light, o adunătură pestriță de elfi, dwarfi și oameni. Sub masă, haotic de beți, cu un mers ostentativ de împleticit și jignitor de incoerenți (copyright Poliția Română) viermuiesc recruții Hordes of Chaos, mai exact o alianță extrem de ciudată de barbari măslinii, orci verzi și troli de un albastru cel puțin ciudat. La ușă, cătrănită că a fost trecută în coada listei, bate cu îndârjire Brotherhood of Darkness, o bandă satanistă de Dark-Elves nihiliști aflați în cârdășie cu o haită de Shadows anarhiste și cu un stol de Gargoyles bezmetici. Este inutil să vă mai spun că diferențele culturale evidente vor genera într-un final un pogo îndrăcit cum numai la concertele Sex Pistols se mai puteau vedea.





Unde-i praștia când ai nevoie de ea?



Se întorc cocorii...

Balul de lângă spital

Și dacă tot am amintit de pogo, nu pot merge mai departe fără să vă povestesc câte ceva despre „punkiștii" care îl generează și despre micile schimbări promise de Phenomic. Unitățile militare vor fi antrenate în centre speciale, nu vor mai ieși sfioase de după un monument impunător, ci vor năvăli încrezătoare într-un viitor mai bun de pe ușa baracilor unde au fost încartiruite. Ca o consecință directă, puteți spune adio vechiului sistem de „spawn points". I-ai distrus neprietenului baraca, i-ai pus pe butuci și mașina de război. Simplu și mult mai eficient decât punctele ălea de spawn care dispăreau doar atunci când ultima clădire cădea în ruină. Mai mult, s-a renunțat la pietricelele ălea potente, „rune" pentru cunoscători. Această „mică" schimbare îi va afecta și pe tovarășii tăi de drum, care vor depăși condiția de sclavi ai runei și vor deveni membri cu drepturi depline ai Ghildei Eroilor Poligonali. Spre bucuria RPG-iștilor de pretutindeni, apartenența la clubul select amintit mai sus aduce după sine dreptul de a câștiga experiență cot la cot cu Eroul vecin și prieten, precum și dreptul de a ocupa un locșor doar al lor în cântecele barzilor (aka un background și câteva quest-uri care te ajută să-i cunoști mai bine).



Dai un ban, da-l primești cu aripi...

Revenind la hoardele de care te vei folosi să-ți convingi dușmanii de justețea cauzei tale, porția de haos generată de lipsa unei descrieri mai detaliate a unei unități (sau vrăji) oarecare va fi micșorată considerabil. Mai concret, oamenii din spatele proiectului SpellForce 2 au plecat urechea la jalbele primite constant pe forumurile oficiale și se pare că vor pune „etichete" (să știe omul ce cumpără) unităților, clădirilor și vrăjilor. Astfel, iubitorii de frumos își vor regăsi barele



... c'așa-i hora pe la noi!



Facem un hockey, băieți?

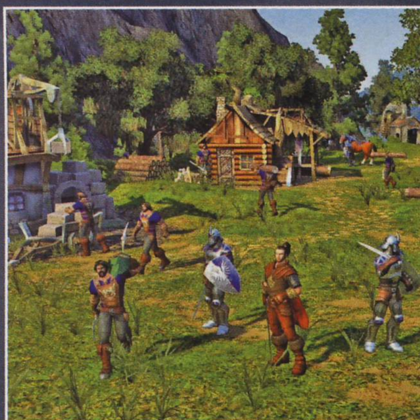


Itsy-bitsy spider...

acelea frumos colorate, iar cei cu înclinații matematice își vor întâlni cei mai buni prieteni, numerele. Toată lumea e fericită...

KISS

Presupun că sunteți familiarizați cu conceptul KISS (Keep It Simple Stupid). Este un concept sănătos, atâta timp cât nu este prost înțeles. Și, din păcate, de multe ori în industria jocurilor este aplicat exact atunci când nu trebuie. De obicei începe așa: „Vom încerca să simplificăm...". Mai departe nu merg din principiu. Deși comunicatul de presă primit de la JoWood conținea aceste cuvinte, curiozitatea m-a făcut să nu închid ochii și să citesc mai departe. Și, surpriză... am început să văd logica... SpellForce se vrea a fi un cocteil unde elementul RTS se regăsește în cantități puțintel mai mari decât cel RPG. Au existat cazuri în care accesul la bucățica de RPG era îngreunat serios de micile probleme ale strategului amator. Prea mult timp petrecut vânând resurse și umblând cu mistria prin bază însemna prea puține clipe petrecute în compania RPG-ului sau, mai rău, departe de măcel. Soluția a fost găsită... simplu :). Se centralizează colectarea resurselor, se mărește oferta de clădiri „cazone", se tweak-uiește puțin timpul de construcție și treaba-i aproape gata. În doi timpi și trei mișcări poți avea o bază operațională, gata să livreze măcel pe pâine.



Viața la țară

Bate-l cu fierul până-i rece

Acum am ajuns la partea mea favorită. Metalul și utilizările sale. Greu, ușor, nu mai contează, important e să fie mult, bine prelucrat și ascuțit ca lama briciului. Phenomic m-a asigurat că nu e cazul să-mi fac griji în privința cantității. Item-urile vor fi îmbucurător de multe, majoritatea generate după niște algoritmi (zic ei) tare „dăștepți", care se pare că vor rezolva și problema calității. Altfel spus, diversitate ca la mama ei, amplificată semnificativ și de prezența unui skill-tree „Diablo 2-like" mai stufos decât Stejarul din Borzești și mai încârligat decât cursul de Dinamica Fluidelor. Pentru hipioți sau pentru cei cărora le-a plăcut cartea și nu forja, vor exista, după cum era și normal, școlile de magie multicolor-dezvoltată, construite după cele mai înalte standarde vrăjitorești (ISO-666), școli unde estetica este direct proporțională cu eficiența. Și dacă tot am ajuns la capitolul estetică, permiteți-mi să vă spun povestea cu...

Bombonica vrăjită și retina uimită

O mai veche vorbă din bătrâni spunea că o poză face cât o mie de cuvinte. Singura excepție de la regula celor o mie de cuvinte o face oricare dintre screenshot-urile pe care le puteți admira pe aici, pe undeva. Mă uit la ele și, subit, fondul lingvistic moștenit de la tata Traian este înlocuit de o onomatopee neaoșă cumană ale cărei origini s-au pierdut în oceanul de latinitate rromă care mă înconjoară. Nu-i bai, dacă muza literaturii se holbează ca năuca la titanul ăla orc de 4.000 de poligoane, îmi pun toate speranțele în fratele său inginer... Sărăcuțul, aproape că a stat ferm pe poziții... Asta până când JoWood a început să vorbească pre limba lui. Primul șoc l-a avut atunci când, conspirativ, i s-a șoptit că numărul de poligoane alocat fiecărei unități s-a cam triplat de la SpellForce 1 încoace. A mai zvâcnit puțin atunci când a auzit de intenția Phenomicului de a folosi „tehnologia" SpeedTree (o „semănătoare" software care va da lumii „the photorealistic plant") și a devenit, la rândul lui, un mic autist.

Părăsit de cei mai buni prieteni, nu mi-a mai rămas decât să mă retrag și eu, însă nu înainte de a-l cita pe unul dintre zvonacii Phenomicului: „nu vrem să promitem prea mult, dar v-aș sfătui să rezervați un locșor în fruntea listei de cumpărături de Crăciun". Asta înseamnă că Moșul îmi va aduce un SpellForce 2 sau o bicicletă cu un abțibild cu SpellForce 2... Way to go, Santa!

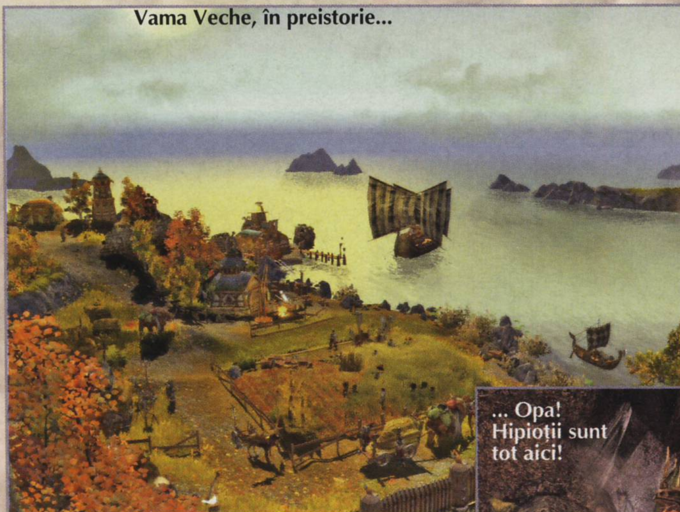
Titlu	SpellForce 2: Blend of Perfection
Gen	RTS/RPG
Producător	Phenomic
Distribuitor	JoWood
Procesor	1,5 GHz
Memorie	512 MB
Accelerare 3D	minimum GeForce 3
Multiplayer	Da
Data apariției	iarna 2005
ON-LINE	spellforce.jowood.com/forum/



ParaWorld

Cu minciuna-n balta preistoriei

Cu dinozaurii nu-i de joacă. Asta e o certitudine. Au încercat-o alții și au ieșit monstruozități de box-office. Bunăoară, Spilberg a zdruncinat Hollywood-ul după ce a dat mână liberă reptilelor mezozoice să se destrăbăleze în Jurassic Park. De trei ori încă. Ei bine, după ce s-au dat ele în stambă pe-acolo câtva timp, a venit și vremea ca, sătule de resturile de vedete fițoase rămase printre dinți și de acrii de pământ acordați cu parcimonie, să grăiască (sau rrroraie): „Dom'le, nouă nu ne-ajung 120 de minute ca să ne desfășurăm! În ăst timp nici nu se poate face o conciliere ca lumea a trebilor fiziologice cu natura... N-apuci bine să te-ascunzi sfios după un boschet, că repede sare Spilberg cu camera pe tine. În asemenea condiții, noi nu putem lucra!" Și astfel și-au dat demisia, părăsind Jurassic Park-ul fără regrete. O vreme n-au făcut altceva decât să ciugulească mici roluri la Discovery, până când providența (pe numele ei Sunflowers) le-a sărit în cale și le-a dat cu parul promisiunilor în cap. Cam așa suna durerea resimțită: mii de hectare virtuale la cheremul lor, sute de oameni fragezi și suculenți, boschete la discreție și, cel mai important, nici urmă de Spilberg. Extaziați, au bătut gheara cu Sunflowerșii, și-au luat bagajele și s-au îmbarcat în primul avion spre ParaWorld.


Vama Veche, în preistorie...


... Opa! Hipioții sunt tot aici!

Minciună, dar să știe și ei

Ceea ce aveau să găsească în ParaWorld era inimaginabil, cu mult peste putința creierului lor micuț și neinițiat în tainele gânditului. În acel univers preistoric pixelul zburda fericit de la un capăt la celălalt, eye-candy-ul gâdila lasciv simțurile oculare, iar detaliul exhiba nestingherit nurii graficii. Pe lângă astea, cinci zone climatice (ca de exemplu junglă, savană sau zone glaciare – fiecare cu fauna specifică), precum și peste 50 de tipuri de animale (dintre care 40 sunt dinozauri reprezentați detaliat) i-au convins că broșurile alea chicioase nu mințeau și că ParaWorld e locul ideal pentru ei. Asta până când micile intrigi obștești au ieșit la iveală. Se pare că tărâmul acela mirific e un simulacru, întrucât laolaltă cu ei au mai fost trântiți și trei zbanghii bipezi, cu directive clare de la entitatea transcendentală (producătorul) de a face pe eroii. Sub pretextul că ar fi fost îmbrânciți acolo de către inamicul lor, aceștia vor trebui să-și găsească de lucru și să pună mâna pe meșteșug pentru a supraviețui și, eventual, pentru a se sustrage acelei lumi. Însă, ceea ce nu știau dinozaurii e că eroii pot asmuți îmblânzirea pe ei, subjugându-i întru varii activități belicoase și anarhiste.

Ei bine, cu părere de rău, anunț că aici se încheie odiseea reptiliană. Adicătelea gata cu ei! Caput! Sayonara! Dacă i-a mâncat în coadă să lase bunătate de anonimat dus sub umbra Hollywood-ului pe strașnică opresiune umană, eu ce pot să fac? Nimic altceva decât să trec la următorul punct pe ordinea de zi...


Îndrăznești să-mi întorci spatele?

Mustăcioara lui, pana dinozaurului

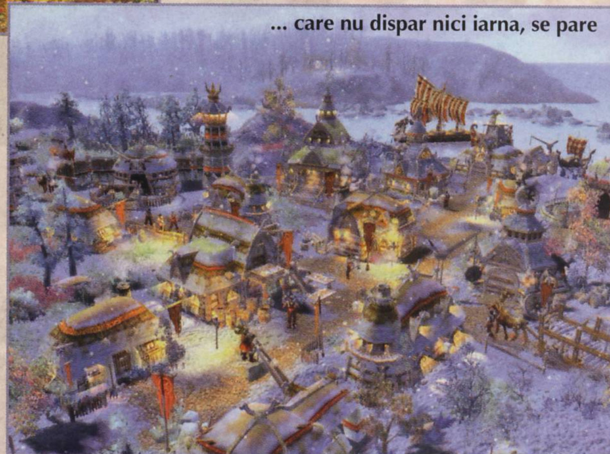
Probabil că ți-ai dat seama, mulțumită semnelor oraculare presărate câteva idei mai sus, că jucătorul va fi mânuitorul unuia dintre cei trei eroi. Odată


O vară toridă și plină de culori...

culese de artiști precum Guță Pointless Band & Friends ©.

Ce e mare și urăște florile de soare?

Cum succesul îi face de timpuriu cu ochiul jocului ăstuia (deh, nu în fiece zi ai ocazia să te-mpiedici de dinozauri pe plaiurile ludice), producătorii n-au stat pe gânduri și-au proțăpit pe tarlaua Internetului câteva fraze frumoase, ca de exemplu „sistem facil de management al trupelor", „mai mult de 20 de hărți jucabile" sau „trei moduri diferite de joc în multiplayer, pentru mai mult de opt jucători". Totuși, îmi permit să alimentez o mică


... care nu dispar nici iarna, se pare

ales unul pe croiala ta de războinic, vei descoperi zăcând în acesta – pe lângă schimonoselile specifice – bonusuri ce se pot răsfrânge asupra unităților aflate sub comanda ta. Iar dacă tot porți cu mândrie hramul de erou, atunci îți permiți să te mai fortifici din când în când sau să mai dezvolți niscai abilități (urmând un riguros regim de căsăpire), să mai construiești câte-o clădire din aia specială ori să iei cu japca diferite obiecte, pe care mai apoi să le folosești în tot felul de scopuri meschine. O ultimă chestiune, în legătură cu leadership-ul exemplar de care dai dovadă, e că strategia norodului se va orienta după cum te trezești tu dimineața (cu fața la cearșaf sau cu fața la prostime – în ceea ce privește ultimul caz, presimt că o să se lase cu hectolitri de sânge).

Ridicând perspectiva undeva deasupra eroului, se prefigurează o crâncenă luptă pentru supraviețuire și, dacă te țin curelele, pentru cucerire. Potrivnici îți vor fi nu numai dinozaurii de mai sus, amăgiți și mințiți, ci și alte triburi primitive, de gintă nordică, asiatică sau africană (în genere, vorbim despre oameni din aceia care fac cadou nevestelor ghioace automate, ca să aibă cu ce să le stropșească-n bătaie mai apoi). Fiecare dintre aceste triburi are una sau mai multe particularități, supărătoare la sănătatea cotropitorului onest și sincer. De pildă, nordicii au unități de apă precum nave vikinge sau broaște țestoase uriașe. Să zicem că triburile mai pot fi stârpite, cum-necum, însă dinozaurii pot crea probleme. Ofuscați la culme de Sunflowerșii care i-au adus cu zăhărelul în joc, aceștia nu se dedau la extincție decât dacă dai iama în cuibul lor înarmat cu șosete nespălate și cântând din toți rărunchii balade din popor, rezervă în ceea ce privește dezvoltarea propice a ParaWorld-ului, din cauza unei anumite bande de dinozauri răzvrătiți ce sunt sigur că ar fi în stare să se înhăițeze chiar și cu fușereala, doar ca să bage bețe-n roate jocului. Parcă și acum îi aud tânguindu-se pe la colțurile jocului: „Șpilberg, te rugăm, primește-ne înapoi! Poți să ne filmezi și când facem duș, numai dă-ne iar drumul în bătătura Hollywood-ului!"

■ **The Psycho**


Ca să-l pornești, trebuie să spui cuvântul magic: Șpilberg


Apus de civilizație

Titlu	ParaWorld
Gen	Strategie
Producător	SEK Ost
Distribuitor	Sunflowers Int.
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Până la opt jucători
Data apariției	2005
ON-LINE	www.para-world.com



Unreal Tournament 2007

Viitorul sună al naibii de bine

Unreal Tournament, jocul care, prin 1999, datorită gameplay-ului demențial, AI-ului și graficii excelente ne-a lăsat cu gura căscată, a fost și a rămas, pentru mulți dintre noi, regele neîncoronat al multiplayer-ului. Ani mai târziu avea să îi urmeze Unreal Tournament 2003, un joc cu totul nou din punct de vedere tehnologic, dar care nu a reușit să se ridice la înălțimea așteptărilor, gameplay-ul oarecum diferit îndepărtându-i pe mulți dintre fanii seriei, inclusiv pe subsemnatul. În scurt timp însă situația avea să se schimbe în bine prin lansarea lui Unreal Tournament 2004 care, pe lângă îmbunătățirile aduse față de UT 2003, avea să ne răsfețe cu un nou mod de joc, superbul Onslaught, și vehicule controlabile. Totuși, o bună parte dintre cei care au pus umărul la realizarea jocului au rămas oarecum nemulțumiți, aceștia considerând că jocul nu este deloc unul prost(!?), dar își doresc ca el să fi fost mai bun decât este. Auzi la ei!


Frumoasă-i...


Mi-am luat mașină... Comentezi!?



Un nou joc

Saltul tehnologic dintre UT 2004 și UT 2007 va fi uriaș și asta nu doar datorită impresionantului Unreal Engine 3, ce ne va încânta ochii cu peisaje incredibile și efecte speciale ce ne vor da pe spate, dar și datorită gameplay-ului mult îmbunătățit, noul Unreal Tournament dorindu-se a fi o combinație între jocul original și UT 2004. Marea noutate o constituie apariția modului de joc Conqest cu obiective de tip assault și o formă de management al resurselor, în care opt echipe își vor da în cap pe hărți de trei ori mai mari decât cele pe care ne-am făcut și încă ne mai facem damblaua în modul Onslaught. Cei de la Epic Games au declarat însă că nu se concentrează exclusiv asupra părții de multiplayer a jocului, aceștia dorind să ne ofere o experiență single player mult mai bogată deoarece din punct de vedere statistic (și asta o spun chiar ei) majoritatea jucătorilor preferă să se relaxeze în compania inteligenței artificiale decât să împroaște pereții hărților cu sângele adversarilor umani întâlniți pe servere, în UT 2007 fiind posibil chiar și controlul bot-ilor pe cale vocală. Toată chestia e să înțeleagă și ei ce zici... Cu cât frazele sunt mai lungi, cu atât e nevoie de mai multă putere de procesare. Cu mici ajustări însă, se pare că astfel de probleme vor dispărea. De exemplu, dacă îi veți ordona unui bot: „Ia-o la dreapta!", acesta se va conforma, însă doar cu condiția să nu bateți prea mult câmpii, în caz contrar existând riscul ca acesta să înțeleagă greșit și să o ia în cu totul altă direcție în clipa următoare. Jucătorii ar trebui astfel să investească mai mult timp în campania single player, care de această dată va constitui o adevărată provocare. Nu va mai exista sistemul „free agent" din UT 2004 ce nu permitea jucătorului să-și cunoască bine luptătorii, aceștia


Nostalgie



Me and my big fat gun



neavând personalități bine conturate. Ei bine, situația se va schimba! Faptul că aceștia vor avea personalități distincte va crea o oarecare tensiune înaintea luptelor când, de exemplu, știți că echipa împotriva căreia veți lupta este extrem de bună, și nu orice cioflingari



De-a prinselea prin turnătorie

cu care ați putea mătura pe jos. De asemenea, vor exista schimbări și în repertoriul de mișcări al jucătorului, în UT 2007 nemaiexistând posibilitatea să țopăiți de colo-colo, cum făceați până acum, o parte dintre jucători având astfel un avantaj prea mare față de ceilalți. Pe scurt, se pare că double-jump-ul va fi eliminat.

Mai mult, mai bun, mai distructiv

Din UT 2007 nu aveau cum să lipsească vehiculele, care de data aceasta nu sunt doar mai multe, ci și mai diverse. Pe lângă mașinăriile produse de Axon Research Corporation, cum ar fi tancul Goliath, buggy-ul Scorpion și diverse zburătoare, în noul joc își vor face intrarea vehicule produse de către rasa Necris, palizii mercenari prezenți și în primul UT. Informații despre cum arată și felul în care se comportă acestea nu avem deocamdată, dar din câte am reușit să aflăm, se pare că o parte dintre ele se comportă total diferit față de ce-am văzut în UT 2004. Putem alege să jucăm doar cu vehicule Necris sau Axon pe parcursul campaniei single player, iar în multiplayer vom putea pune față în față cele două tipuri de vehicule. Interesant este că buggy-ul Scorpion este dotat acum cu un „rocket booster" în stil XMP și cu un buton „eject", ce va transforma mașinuța într-o veritabilă bombă cu explozie întârziată, iar un lansator de rachete va lua locul pânzei energetice din UT 2004. Pe de altă parte, armele din dotarea jucătorului vor fi în mare parte cam aceleași, cu mici excepții. Stinger-ul din Unreal 1 și Unreal Championship 2 va înlocui Minigun-ul, iar ca noutate avem Canister Gun-ul, o combinație între Grenade Launcher, Mine Layer și Bio Rifle.



Mi-au dat lacrimile...

Mai avem de așteptat...

Epic Games a anunțat că va mai trece cel puțin un an până când vom vedea Unreal Tournament 2007 în rafturile magazinelor, existând încă o mulțime de etape de parcurs până la finalizarea proiectului. Conform spuselor acestora, AI-ul și gameplay-ul sunt deja peste ceea ce poate oferi UT 2004, iar din punct de vedere grafic numărul de poligoane tinde spre milioane, mulțumită lui Unreal Engine 3, un motoraș pe cale să rupă gura târgului și sistemele amărăștenilor nevoiți să-și schimbe râșnițele din dotare. Un lucru este însă cert. Viitorul sună mai mult decât bine. Cel puțin pentru mine...

■ KiMO



Titlu	Unreal Tournament 2007
Gen	FPS
Producător	Epic Games
Distribuitor	Midway
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Logic...
Multiplayer	Da
Data apariției	2007
ON-LINE	www.unreal tournament2007.com



Psychonauts

Mintea omului, lucru' Dracului

review

Complexitatea minții umane m-a uimit dintotdeauna. De mic copil am încercat să descifrez misterele mecanismelor creierului (mai ales al părinților) și să găsesc acel buton care, odată acționat, mi-ar fi asigurat înghețată și suc la discreție. La câtva timp după, m-am lovit de cel mai mare mister (tot legat de rotițele care fac creierul să se învârtă) întâlnit în scurta mea viață: ce-a fost în mintea celor de la LucasArts când l-au lăsat să plece pe Tim Schafer, posesorul unuia dintre cele mai complexe creiere care le-a intrat vreodată pe ușă? Misterul a rămas nedezlegat, însă s-a dovedit că tot răul e spre bine: în 2000 Tim Schafer și-a înființat propria companie producătoare de jocuri, iar în 2005, când a devenit clar că LucasArts are un fetiș îngrijorător pentru săbii laser, Tim Schafer a dovedit lumii că umorul nu a murit o dată cu interesul celor de la Lucas pentru adventure. Psychonauts, căci despre el este vorba, s-a născut în aceeași minte care a dat omenirii două dintre cele mai savuroase adventure-uri ale secolului al XX-lea: Days of Tentacle și Grim Fandango. Deci vă închipuiți cam cu ce se mănâncă noul joc al marelui Tim.

Psihonăucii

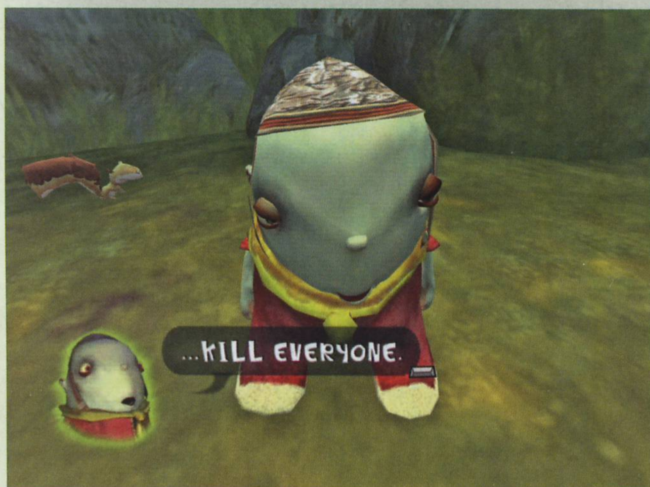
După cum ne-a obișnuit ani de-a rândul, Tim Schafer și-a colonizat „planeta" cu o serie de personaje care mai de care mai colorate și mai pitorești. Deși Psychonauts pare doar un simplu „platform", nu trebuie să uităm „cazierul" impresionant al lui Tim. Mintea lui bolnavă a fost locul nașterii unora dintre cele mai amuzante și mai complexe personaje ale lumii digitale. Ei bine, personajele care populează lumea bolnavă a lui Psychonauts nu se abat cu nici un milimetru de la „standardele" impuse de Days of Tentacle și Grim Fandango. Ba mai mult, acum ni se va oferi șansa de a pătrunde adânc de tot în mintea lor, șansă pe care ar fi păcat să o ratați.

Eroul thrillerului nostru tragi-comico-psihologic este tânărul Raz, un puber cu grave prob... err... puteri psihice (un cap imens este primul indiciu că în tânărul nostru zace o mare putere), al cărui vis este să ajungă membru al faimoasei celule de psihoterapie neconvențională, Psychonauts. Pentru a-și îndeplini visul, Raz se strecoară (niciodată n-am reușit să pricep cum te poți strecura „neauzit" într-o tabără de telepați, dar presupun că exact acest lucru îl face pe Raz special) într-o tabără de antrenament a copiilor cu antecedente parapsihologice, unde va încerca din greu să se integreze în societatea multilateral psihopată a oamenilor cu creierul cât bostanul. Drumul către străfundurile subconștientului va fi anevoios și presărat cu mari pericole (o mică manie, o depresie înarmată până-n lobul frontal), dar cu ajutorul lui Dumnezeu și al telekineziei, Raz al nostru va reuși să-și îndeplinească visul.

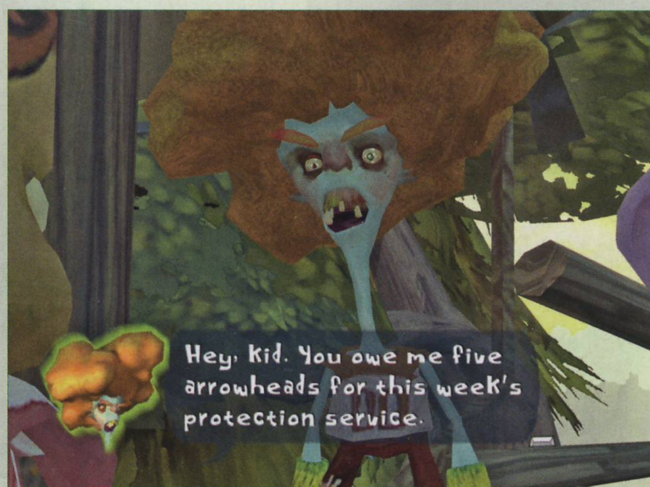
Topologia creierului

O să vă bucurați să aflați că o mare parte din timp o veți petrece în locul unde se întâmplă magia, în mințile personajelor, încercând să reparați câte o rotiță care a luat-o razna. După cum nu veți găsi două creiere identice, nici în Psychonauts nu veți întâlni două tărâmuri la fel. Fiecare „lume" este diferită și reflectă în întregime personalitatea „utilizatorului". Memorabilă este excursia în subconștientul instructorului „Morry" Oleander, o lume bântuită de fantoma războiului, unde bombele cresc în copaci, mușețelul seamănă izbitor de mult cu o grenadă ofensivă, iar brebeneii emană un puternic miros de salpetru. În fine, măreața idee e că level designerii au fost munciți până la epuizare. Pentru a atrage și mai mulți mușterii, la originalitatea level designului se adaugă o libertate de mișcare rar întâlnită într-un platform. Puteți renunța oricând la îndeplinirea unui obiectiv care pare prea dificil, pentru a încerca altceva mai simplu, iar când vă simțiți pregătiți să faceți față provocării, nu vă împiedică nimeni să reapucați taurul de coarne.

În afară de clasicele provocări lansate de un platform ca la carte (acrobații, acțiune furibundă și puzzle-uri inteligente), eroul nostru va fi obligat să se ocupe puțintel și de dezvoltarea intelectului și, implicit, a puterilor paranormale. Această „evoluție" este condi-



Iiiimediat...



Mafia mentală e pe urmele tale

ționată de colecționarea „bagajului emoțional" pe care fiecare minte bolnavă îl cară după ea mai ales în vacanțele de la balamuc. Într-un final, după o groază de alergătură, când începeți să aruncați oameni și obiecte în stânga și-n dreapta cu puterea minții (unii o numesc telekinezie), o să vedeți că a curăța mintea pacientului de orice urmă de povară emoțională este o acțiune plină de satisfacții.

Când nu-și face de lucru prin mințile bolnave ale „pacienților", Raz colindă în lung și în lat tabăra, pune țara la cale sau pur și simplu mai schimbă o vorbă-două cu tovarășii săi întru-ale psihoterapiei (vă recomand călduros să-l abordați pe Mikhail, paranormalul sovietic), prilej de mare amuzament și, câteodată, de profundă meditație.



Ți se face din ce în ce mai somn... ești ușor ca un fulg... deschide fereastra...

Feed your head!!!

„Mulțumită" unui maus recalcitrant care tinde să o ia razna când ți-e Psychonauts-ul mai drag, primul lucru care mi-a apărut în fața ochilor a fost un cer pătat cu norișori, care mi-au generat o puternică senzație de deja-vu. Puțintel mai târziu mi-am amintit că eu și stratocumulușii buclucași suntem cunoștințe mai vechi, încă de pe vremea lui Monkey Island 3 și 4 (Tim Schafer e prezent și în echipa din spatele lui Monkey 3). Sărind peste acest amănunt neimportant (poate pentru voi), mediul înconjurător, deși 3D, este la fel de ușchit ca și cel întâlnit în DOTT. Ieșită parcă din mintea unui consumator înrăit de LSD (poate de-aceea ghidul vostru prin mintea agentului Nein este un iepure alb), grafica din Psychonauts este, la rândul său, o nesecată sursă de zâmbete. Care zâmbete se vor transforma în hohote de râs la apariția câte unui personaj mai ciudat (dacă se poate vorbi de așa ceva). În fine, screenshot-urile o să vă lămurească mult mai bine decât mine.

Sunetul este la rândul său impecabil, pentru că Schafer a apelat la niște vechi prieteni de-ai lui, Peter McCornell și Clint Bajakian. Dacă vă întrebați cum am reușit să țin minte aceste nume, aflați că nu mi-a fost deloc greu. Băieții ăștia au fost „zgomotoșii" care mi-au încântat urechile în majoritatea quest-urilor din tinerețile lui LucasArts și, spre marea mea încântare, anul 2005 i-a prins în mare formă.

O mare bilă albă se îndreaptă agale și în direcția voice acting-ului. Realizate de profesioniști adevărați, cu o lungă istorie în lumea jocurilor „vorbite" (aruncați un ochi pe IMDB), vocile personajelor se potrivesc atât de bine personajelor încât nici nu-ți poți imagina că altcineva ar fi putut face o treabă mai bună.



Capture the flag...

If you go chasing rabbits...

... atunci fugăriți-i în Psychonauts. Dacă sunteți interesați de efectele LSD-ului, nu vă complicați cu tipul dubios de la colț, încercați un Psychonauts. E legal și e mult mai plăcut. Dacă, în schimb, vă e dor de o burtă de râs cum n-ați mai tras de când l-ați văzut pe George Washington hăcuind cireși (aluzie evidentă la DOTT) sau pe Thomas Jefferson holbându-se la un butuc, puneți mâna pe Psychonauts. Iar dacă sunteți membru al bisericii Tim Schafer, o „partidă" de Psychonauts e calea cea mai scurtă către Rai; dacă nu... puțintel Psychonauts și o să vă convertiți urgent.

■ cioLAN

Titlu	Psychonauts
Gen	Platform
Producător	Double Fine Productions
Distribuitor	Majesco
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.psychonauts.com

DEMO | IMAGINI | WALLPAPER | FILM | PATCH | MOD

Grafică	9/10
Sunet	10/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	9/10
Impresie	9/10

9

WSA: Galactica



O Mărie mult mai emancipată

În numărul 4/2002 al revistei noastre, subsemnatul a reușit să ia un interviu unor tineri talentați din Timișoara, care făcuseră un joc web-based excelent, numit Web Space Alliance (WSA). Conceptul inițial, similar cu cel din Master of Orion, însă adaptat la modul online, a fost unul complet nou și original în ceea ce privește universul web-based. Jocul era conceput pe o interfață Java, suficient de funcțională și care nu cerea mai mult decât o simplă conexiune dial-up românească pentru a juca. Succesul nu s-a lăsat prea mult așteptat și în timp jocul a devenit destul de cunoscut și dincolo de hotare, mai ales datorită impresiilor pozitive exprimate pe portalurile specifice externe. Andrei Varga a fost de acord să ne răspundă la câteva întrebări legate de istoricul echipei și al jocului, pentru ca să putem înțelege mai bine modul de abordare a unui proiect de acest gen.

În prezent

Vechiul WSA a devenit ulterior WSA 2, cu interfață mult îmbunătățită, urmând ca în acest moment să avem în față cel de-al treilea joc din serie, WSA: Galactica. E bine de spus că diferența esențială dintre Galactica și cele două anterioare este faptul că avem un client care se poate download-a și instala, ceea ce înseamnă eliminarea unui număr destul de mare de timpi morți



Galaxy Screen, de unde controlați în general mișcările flotelor

rezultați din folosirea explorer-ului. Odată instalat, veți avea totul pe HDD, traficul fiind practic invizibil și, în mod normal, mult redus. Clientul își face update-urile automat, forumul este integrat și cerințele de sistem sunt minime. Trebuie să apreciez nivelul grafic al interfeței, care este foarte bun, și, ceea ce m-a impresionat, full skinabil și personalizabil (în curând, producătorii vor adăuga o colecție de skin-uri pe site-ul oficial). Practic, nivelul de comoditate este maxim din punctul de vedere al oricui. Înainte de a vă face un cont, țineți minte că jocul este gratuit, însă aveți posibilitatea de a dona dacă doriți menținerea la nivel înalt a suportului și a calității. Pentru un neinițiat în lumea WSA, începutul va fi evident confuz, de aceea o idee foarte bună ar fi să încercați să consultați manualul jocului, care este pe site-ul oficial, sau să citiți cu mare atenție help-ul integrat în client (au același conținut). Totuși, înainte de a intra, trebuie să spunem că jocul este de două tipuri: Galactica Sim și Galactica Arcade, pe care le vom detalia în continuare.

Galactica în general

După cum spuneam, acest joc este inspirat din celebrul Master of Orion,



Level 7 Software și istoria WSA

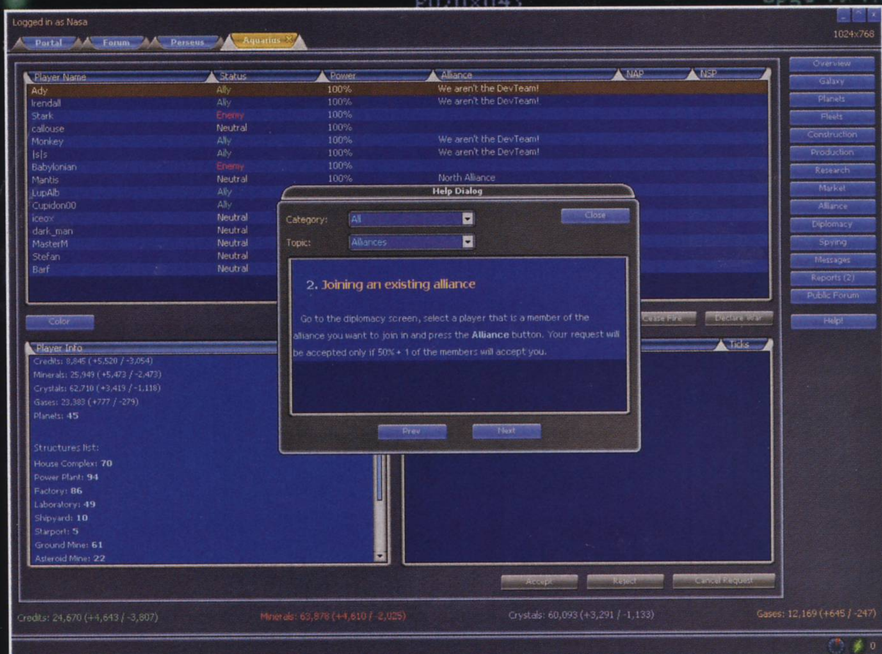
„Privind în urmă, mi se pare extrem de ciudat modul în care am ajuns să lucrez la un joc online. Cred că sunt foarte puține persoane care pot spune că au făcut un joc din cauză că, disperată de abuzurile făcute de niște colegi, conducerea le-a interzis să joace un joc online (Planetarion) în timpul orelor de program. Dar cel puțin mie asta mi s-a părut cea mai logică soluție... Așa a apărut prima versiune în executabil. Atunci am înțeles că numărul de jocuri jucate nu are nimic de-a face cu capacitatea de a face un joc și că entuziasmul nu poate suplini experiența. În plus, fiind la începuturile erei jocurilor online, foarte mulți jucători erau reticenți în a porni un executabil făcut de o firmă total necunoscută, mai ales din România. Așa că prima versiune s-a transformat rapid în primul eșec. În urma câtorva apeluri disperate venite din partea unor jucători (care au avut totuși curajul să pornească aplicația și răbdare să treacă peste bug-urile inerente unui început), m-am decis să transform primul eșec în prima lecție. Așa că am migrat jocul spre Java, îmbunătățind în același timp și interfața. În plus, s-a îmbunătățit foarte mult comunicarea cu jucătorii datorită lui Nasa (Andrei Varga), care prin acea perioadă și-a făcut intrarea în echipă. Varianta Java a avut câteva mici bile albe: interfața grafică superioară altor jocuri HTML, comunicarea cu serverul, și una mare neagră: timpul care trebuia alocat jocului dacă voiai să supraviețuiești. Din cauza asta am reușit să păstrăm doar jucătorii care erau dispuși să piardă 5-6 ore zilnic cu mutările la WSA. Din păcate, am realizat acest lucru abia când eram aproape gata cu WSA XP. Care, între noi fie vorba, ar fi necesitat și mai mult timp online. WW-ul (Wizards&Warlocks) a apărut în încercarea de a le oferi jucătorilor un joc mai simplu. Și pot spune că am reușit destul de bine cu această combinație între un fantasy game și un space strategy game. Ironia e că sistemul solar și galaxia din WW sunt „împrumutate" din WSA XP... Decizia de a încheia cu varianta Java și de a ne întoarce la varianta executabil a fost luată în momentul în care Microsoft a anunțat că nu mai oferă suport pentru Java. Așa că, pentru o perioadă chinuitor de lungă, am renunțat la orice îmbunătățire la variantele Java ale WSA-ului și WW-ului și ne-am apucat să rescriem serverul de la capăt pe baza aceluiași concept (un server care să fie capabil să deservească mai multe jocuri), dar cu o planificare mult mai riguroasă de data asta. În plus, am investit foarte mult timp în clientul jocului încercând să facem o aplicație care să arate bine, să nu folosească controale Windows, să permită simultan mai multe jocuri complet diferite, să meargă fără DirectX, să permită în viitor suport pentru DirectX și, nu în ultimul rând, să fie ușor de implementat. Un alt gen pe care vrem să-l abordăm este cel al jocurilor de tip board-game. Șahul este aproape gata. Urmează GO, table și așa mai departe. Totul într-un cadru bine organizat, care să-i descurajeze pe cei care obișnuiesc să închidă o partidă în momentul în care sunt pe cale să piardă."

Adrian Dănilă,
șef de proiect și programator
Varga Andrei,
programator și grafician



Orice decizie legată de ceea ce se va construi pe planete aici se finalizează

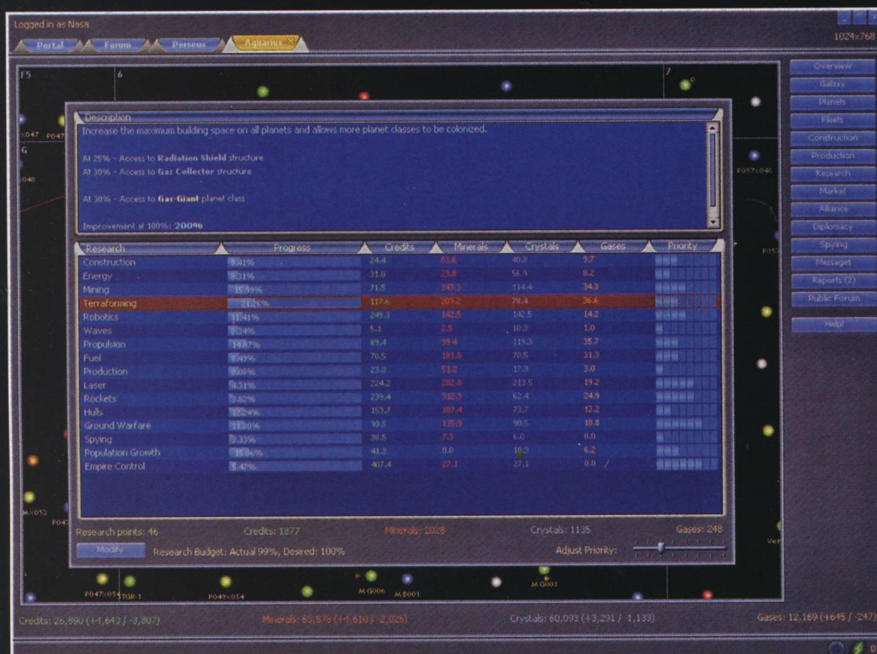
un joc ce a fost destinat acelor oameni care preferă mai mult să gândească decât să privească. Modul de joc este simplu. La început, veți primi o planetă și două nave de colonizare într-un univers în care cu siguranță nu sunteți singuri. Scopul final al jocului este cel de cucerire și dominare a universului, fie singur, fie în cadrul unei alianțe. Așa că newbie fiind, recomandarea este să treceți rapid la colonizarea a două planete. În acest joc avem șase tipuri de planete: Terrestrial, Pelagic, Desert, Geo-Inactive, Geo-Plastic și Gas Giant. Fiecare gen are caracteristicile sale, însă evident că cel mai echilibrat și mai recomandat pentru colonizare este cel Terrestrial. E bine de precizat că pot fi colonizate și cele Pelagic încă de la început, însă acestea au caracteristici mai puțin atractive, printre care se numără sărăcia în resurse, timpul crescut de producție, însă la un cost mai scăzut. Restul planetelor se pot coloniza după ce a fost atins un anumit nivel în cercetarea terraforming-ului. Odată colonizate, planetele vor trebui să producă cele patru tipuri de resurse – bani, minerale, cristale și gaze – pentru ca economia să permită avansul tehnologic și/sau viitoarele planuri de expansiune. Astfel, va trebui să construiți fabrici, laboratoare, mine și ulterior starport-uri, War Academy, Planetary Shield etc. Unul dintre cele mai importante elemente este cercetarea. Acesteia îi puteți acorda un buget ajustabil, care va permite avansul tehnologic pe toate planurile. Veți putea face tipuri noi de nave, clădiri noi sau vă va permite un spionaj și contraspionaj foarte eficient. Domeniile de cercetarea au un slider de prioritate, ceea ce va aloca mai multe fonduri domeniului respectiv pentru a obține rezultate mai rapid. Evident, timpul alocat cercetării este direct proporțional cu numărul total de laboratoare de care dispuneți. Mai departe, veți putea forma alianțe, iniția acțiuni de spionaj și, în final, trece la invazii la nivel major. Partea de combat este una foarte interesantă și depinde de niște factori foarte clari și previzibili de către o minte „încercată". Invazia înseamnă transportul unor trupe spre planeta jucătorului și debarcarea lor. Mai există și opțiunea bombardamentului sau distrugerii planetei respective, în funcție de gust. Jocul este conceput pe ture, cu denumirea generică de „tick", fiecare tick reprezentând 60 de minute în timp real. Practic, dacă veți dori să construiți o fabrică, care pe planetele de tip terestru ia 10 tick-uri, înseamnă că ea va intra în funcțiune peste 10 orey. Invaziile vor fi extinse pe una sau mai multe ture, până când una dintre facțiuni va ceda. Din acel moment, planeta rămâne sau intră în posesia învingătorului, cu influențe clare asupra loialității populației. Vă las pe voi să descoperiți detaliile.



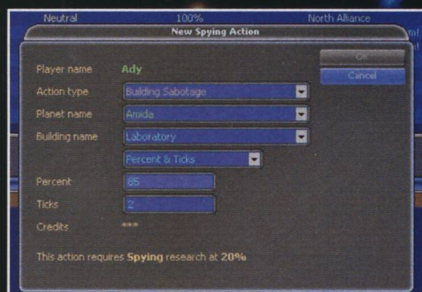
Singur împotriva tuturor nu este o variantă viabilă

Galactica Sim

Unul dintre motivele pentru care cei doi componenți ai echipei, Andrei Varga și Adrian Dănilă, au hotărât să facă această diferențiere de mod de joc este reprezentat, după spusele lor, de categoriile diferite de jucători. Pentru a nu pierde acei jucători vechi și credincioși, cu pasiune pentru ceva cât mai complicat și pentru micromanagement dus la limite, a fost creată Galactica Sim. Adrian „Ady" Dănilă ne descrie modul de joc mai clar decât aș putea să o fac eu: *„Practic, pornești cu o planetă și câteva nave de colonizare. Încerci să colonizezi cât mai multe planete, dar nu prea multe, ca să nu epuizezi populația de pe planetele pe care se construiesc navele de colonizare. Trebuie să avansezi tehnologic cât mai*



Prioritățile în materie de research trebuie bine gândite



Sabotajul este o metodă bună de a obține un avantaj în cazul unei invazii

Cum decurge o invazie

O altă schimbare majoră față de vechiul WSA este faptul că invazia nu se mai execută într-un singur tick. Prin asta am încercat să aducem un plus de realism jocului, permițând în același timp abordarea unor noi strategii. Să presupunem următoarea situație:

	Invazie	Apărare
Trupe militare	250	102
Număr trupe debarcate/tick	47	-
Număr trupe antrenate/tick	-	5

În cazul acesta avem (la aceleași niveluri tehnologice):

Tick	Invadator		Apărător	Trupe pierdute		Trupe rămase pe planetă	
	În nave	Pe planetă		Invadator	Apărător	Invadator	Apărător
1	203	47	102	30	9	17	93
2	156	64	98	29	11	35	87
3	109	82	92	27	15	55	77
4	62	102	82	24	18	78	64
5	15	125	69	20	23	105	46
6	0	120	51	15	21	105	30
7	0	105	35	10	19	95	16
8	0	95	21	6	17	89	4
9	0	89	9	2	9	87	0

Rezultă că în nouă tick-uri, cu un raport la început de 2,5:1, invazia a fost câștigată. Un singur „Ground defense" sau 20 de trupe militare în plus pentru defensiva la începutul invaziei și situația ar fi fost alta...

■ **Adrian Dănilă, șef de proiect și programator**

■ **Varga Andrei, programator și grafician**

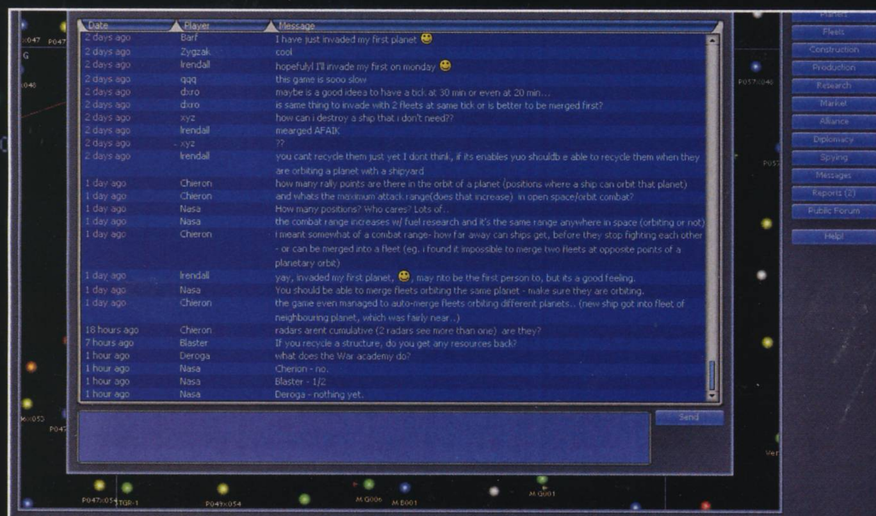
repede, dar asta îți poate consuma prea multe resurse, caz în care va trebui să reduci bugetul alocat pentru dezvoltarea tehnologică pentru a rămâne cu resurse pentru clădiri și nave. Pe fiecare planetă, trebuie să ai grijă să ai suficientă energie și populație pentru clădirile pe care le-ai construit. Altfel, eficiența pe toată planeta va avea de suferit. Și ca lucrurile să fie puțin mai interesante, va trebui să ai grijă ca oamenii să fie fericiți. Prea multe trupe militare, un mediu ostil pe planetă și lipsa spațiului de locuit vor afecta în mod drastic fericirea populației. Și din nou, eficiența va avea de suferit. Dacă te extinzi prea departe de centrul imperiului (care este în mod normal planeta de start), loialitatea populației va fi scăzută, caz în care va trebui să ridici numărul de trupe militare. Mai ții minte ce se întâmplă dacă ai prea multe trupe militare pe planetă? Dacă nu, atunci îți recomand Galactica Arcade!". Cu alte cuvinte, Ady ne transmite un avertisment simplu – Nu vă băgați la partea de Sim dacă micromanagementul și complexitatea vă sperie.

Galactica Arcade

Galactica Arcade este destinată în special acelor jucători care au o pasiune mai puternică pentru expansiune și dominare. Practic, detaliile de micromanagement social dispar, lăsând loc componentei militare expansioniste să devină principala ocupație. Fericirea populației și loialitatea sunt două componente care vor rămâne tot timpul 100%, indiferent de situația economică sau de celelalte variabile externe, iar energia a fost scoasă cu desăvârșire. De asemenea, navele de colonizare nu mai iau populație de pe planete și flotele se mișcă mai repede.

Așadar, avem în față un joc bazat pe același concept, însă foarte mult îmbunătățit... aș spune mai bine actualizat la cerințele și pretențiile actuale ale gamerilor. Dacă sunteți pasionați de tactică și strategie, dacă v-ați visat de multe ori stăpânii universului, „Za' shit of the human kind", atunci vă recomand din suflet acest joc. Pentru maxim o oră pe zi dedicată acestui joc, s-ar putea să aveți niște satisfacții surprinzător de mari.

■ **Locke**



Dacă vreți să vă lăudați cu realizările voastre, Radio Galaxy vă stă la dispoziție

Titlu	WSA: Galactica
Gen	TBS
Producător	Level 7 Software
Distribuitor	Level 7 Software
Procesor	PII 333 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	games.level7.ro

DEMO IMAGINI WALLPAPER PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	N/A
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

9

Pariah

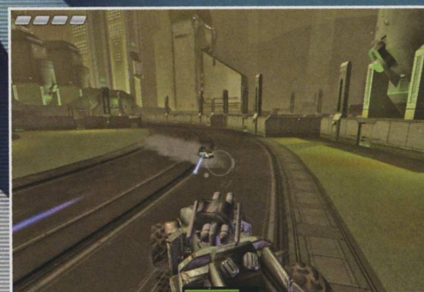
La pomul lăudat să nu te duci cu sacul

Pariah este cea mai nouă găselniță a canadienilor de la Digital Extremes, adevărații care au contribuit la realizarea unora dintre cele mai demențiale FPS-uri din toate timpurile, Unreal Tournament și Unreal Tournament 2004. Așa se face că așteptările pentru Pariah, anunțat cu mult timp înaintea lansării ca fiind primul reprezentant al următoarei generații de FPS-uri, nu aveau cum să fie decât foarte mari. Iar dacă stăm să ne gândim că la realizarea lui au contribuit și niscaiva scenariști de la Hollywood, așteptările nu aveau cum să nu crească și mai mult. Din păcate, nici cea mai nouă versiune a engine-ului grafic Unreal, puternic modificat, și nici engine-ul fizic Havok nu reușesc să distragă atenția de la o poveste mai mult decât banală, de care puteam la fel de bine să ne lipsim.


Mori, copacule! Mori!

Viruși pentru to(n)ți

Rezultatul la care au ajuns băieții de la Digital Extremes după trei ani de muncă asiduă este un FPS futuristic ce pune jucătorul în pielea doctorului Jack Mason, a cărui misiune este să escorteze de pe planeta închisoare Pământ, către un laborator medical din afara sistemului, un subiect criogenizat pe nume Karina, „fericita" purtătoare a unui virus transgenic necunoscut și deosebit de periculos. Chestiunea e că misiunea nu decurge deloc conform planului, iar la scurt timp după doborârea transportorului de către o rachetă, doctorașul nostru se trezește nevoit să supraviețuiască și s-o salveze pe Karina din ghearele unei grupări necunoscute ce încearcă cu orice preț să pună mâna pe ea. Cine sunt băieții ăștia puși pe rele și ce vor ei de la gagică rămâne, până spre sfârșit, un mister, unul de nepătruns. Din nefericire, este o poveste cu puține răsturnări de situație și cu personaje prea șterse, Pariah asemănându-se din acest punct de vedere cu Unreal 2, un joc cu storyline aproape inexistent, dar cu o grafică impresionantă și arme originale de care cu greu m-am dezlipit, într-atât de plăcută era atingerea... Ahem! Să revenim.


Orașul ăsta nu-i destul de mare pentru amândoi

Idei bune și nu prea

Și totuși, în lipsa unei povești captivante, Pariah nu este deloc un joc prost. Una dintre caracteristicile unice ale jocului constă în posibilitatea îmbunătățirii performanțelor armelor din dotare. Pentru a le modifica, este

necesară descoperirea cât mai multor „Weapon Energy Cores" sau WEC-uri, ce permit creșterea preciziei și a puterii de foc. În scurt timp, diversele modificări vor transforma armele în mașinării ucigașe de neoprit, iar pe micul doctor într-un veritabil Rambo. Fiecare armă poate fi modificată de trei ori, fiecare nou upgrade necesitând un WEC în plus. Astfel, precizia unei puști cu lunetă crește substanțial în clipa în care îi aplicăm ugrade-ul ce permite vederea în infraroșu. Un alt exemplu de upgrade îl reprezintă posibilitatea detonării în orice moment a încărcăturilor explozive expediate pe țeava lansatorului de grenade care, la al doilea upgrade (Fragment Attractor), transformă bubuielile în adevărate băi de sânge, „technically speaking". Însă nu toate armele sunt la fel de eficiente. Reîncărcarea lansatorului de rachete pare să dureze o veșnicie, acesta devenind cu adevărat eficient numai după aplicarea unui upgrade, în urma căruia rachetele se vor ghida după semnătura termică a țintei. Pe lângă toate armele acestea, în Pariah avem ocazia să folosim patru tipuri de vehicule, cel puțin două dintre ele fiind



Pac! Ești mort

extrem de necesare avansării în joc și asemănătoare din punct de vedere al controlului cu cele din Unreal Tournament 2004. Fiecare dintre ele oferă o combinație diferită între viteză și putere de foc, însă este necesară o scurtă perioadă de acomodare, mai ales că partea de luptă este teribil de prost implementată prin comparație cu UT 2004. În ajutorul doctorului nostru mai vin un dispozitiv cu ajutorul căruia, la nevoie, își injectează singur porția de sănătate, această șmecherie aducând un plus de fluiditate acțiunii, și așa-zisul Adrenaline Boost, ce-i permite să alerge pentru o scurtă perioadă de timp. În mod cu totul inexplicabil, nu știu cum se face că eroul nostru începe să vadă imediat ca prin ceață, pe toată durata



La muncă, nu la-ntins mâna, golanule!

sprintului, efect similar nitro boost-ului din Need for Speed Underground. Oricum ar fi, de inamici nu are cum să scape, aceștia atacând de cele mai multe ori în mod organizat și încercând să-l amețească cu mișcări în zigzag. Dar să nu vă gândiți că AI-ul inamic strălucește la vreun capitol. Se agită ei cât se agită, fiecare zbiară aceeași replică la nesfârșit, dar în cele din urmă tot în calea gloanțelor ajung. Fie că se ascund după bolovani sau după butoaie cu explozibil (he-he), fie că pândesc de după colțuri, cu greu rezistă tentației să-și arate căpșoarele, moment în care... poc! Bye-bye, Jimbo! De câteva ori mi s-a întâmplat să dau nas în nas cu un adversar, iar acesta să mă privească impasibil de parcă aș fi fost cine știe ce specie de trestie. Cu un efort supraomenesc și cu lacrimi în ochi, am ridicat shotgun-ul și i l-am lipit de frunte... „Îmi pare rău, amice. Astăzi nu e ziua ta norocoasă."



Te văd! Te văd!

Au înflorit liliecii

Vizual și sonor vorbind, când mă gândesc la Pariah îmi vine în minte o corcitură. Deși efectele speciale și de lumină sunt bine realizate, băieții de la Digital Extremes modificând și storcând până și ultima picătură din engine-ul de UT 2004, level designul lasă de dorit. Chiar dacă majoritatea locațiilor sunt bine realizate, lipsesc detaliile care să-ți smulgă un fluierat de admirație, Pariah situându-se din acest punct de vedere sub ceea ce oferă UT 2004, iar efectele de sunet și voice acting-ul, bine realizate de altfel, nu aduc absolut nimic nou sub soare. Singurul lucru care ar putea prelungi viața jocului rămâne multiplayer-ul, cu cele cinci moduri de joc ale sale: deathmatch, team deathmatch, capture the flag, front line assault și siege, însă, din nou, Pariah nu excelează nici la acest capitol, pentru amatorii de măceluri organizate existând titluri deja consacrate precum UT 2004 sau Battlefield 1942.



La înălțime...

Luată ca un întreg, noua realizare a echipei de la Digital Extremes s-a dovedit a fi, totuși, o experiență plăcută, chiar dacă în afară de sistemul de modificare a armelor nu aduce absolut nimic original. Așadar, dacă îți plac FPS-urile futuriste, o să-ți placă și Pariah. Dacă nu, mie unul mi-e indiferent. Noi să fim sănătoși.

Care-i cuminte îl plimb cu tricicleta

■ KiMO

Titlu	Pariah
Gen	FPS
Producător	Digital Extremes
Distribuitor	Groove Games
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.pariahgame.com



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	7/10
Storyline	6/10
Impresie	7/10

7,6

Stronghold 2

Povestiri din Evul Mediocru

Pun pariu că una dintre dorințele voastre ascunse ar fi o excursie de o viață în Evul Mediu. Alelei, pezevenghilor, parcă vă și văd cum vă visați călare pe un bidiviu cu un blindaj de 90 mm și cu sabia de jumătate de chintal în mână. Dacă mai pun la socoteală și sentimentul de siguranță pe care vi-l dă posesia unicului exemplar al cheii de la centura de castitate a domniței, aproape că vă înțeleg, deși eu unul spun pas unei vieți în Evul Mediu. Nu mă împac de nici o culoare cu brusturii de la toaleta din codru și mai degrabă prefer artificialitatea unui Quake în multiplayer decât realismul unei încăierări sângeroase cu colectorii de taxe ai stăpânirii. Și e mult mai bine să-ți


Promoția 1086

lăcrimeze ochii de la prea mult pr0n decât de la o jumătate de tonă de bălegar puternic condimentat și incendiat chiar sub nasul tău. Partea proastă e că nimeni nu se gândește că șerbia era meseria cea mai răspândită în acele vremuri. Asta se întâmplă când breasla producătorilor de jocuri nu s-a înfipt niciodată la un simulator de iobăgie, cu flagelări în timp real sau cu ruguri fotorealiste. Singurii care au vrut să redea, pe lângă faptele de vitejie ale unor conserve călare, și viața simplă, dar plină de satisfacții a middle-class-ului medieval au fost cei de la FireFly. S-au descurcat admirabil, așa că, simțind mirosul galbenilor, au pus-o de un sequel menit să ne ușureze punga și să ne mănânce timpul.


Ordinea de dinaintea furtunii

Război și Pace

Succesul imens al lui Stronghold 1 a fost cauzat exact de acea dorință a omului modern, sătul de războaie nucleare și de șvarțenegări robotizați, de a arunca un ochi în ograda Evului Mediu (așa cum era el înainte ca Richard Gere să joace un Lancelot spălățel și proaspăt ras). Istoria ne-a dovedit că viața medievală era complexă și avea multe aspecte, iar unele dintre aceste aspecte erau hârâiala constantă dintre marii proprietari de pământ și, ocazional, vikingul sau sarazinul din vecini. FireFly a încercat să acopere ambele aspecte ale unei societăți multilateral dezvoltate

(războiul & pacea) și, ajutat de obsesia prusacă pentru ordine, a ieșit la înaintare cu două campanii single player ce se ocupă de problemele administrative ale unei comunități medievale, respectiv de neînțelegerile ce apar atunci când un cavaler zăcaș la suflet a pus ochii pe acareturile vecinului de feudă. Am fost fericit să observ că și Stronghold 2 a urmat aceeași linie impusă de predecesorul său și oferă, printre altele, aceleași două campanii, cea pentru inginerii constructori și cea pentru tinerii războinici, proaspeți absolvenți ai Academiei Militare.



Ia să văd dacă ghiciți ce rol au palisadele...

Duios, iobagul ara

Campania pașnică pe care Stronghold 2 ne-o propune încearcă să zugrăvească fidel mecanismele unei comunități medievale în care burdihanul supusului joacă un rol la fel de important ca un contingent de cavaleri blindați mai ceva ca un T-34. Ca urmare, o mare parte din timp o veți petrece acordând o atenție sporită meniului de pe masa supușilor și păzind cu un ochi ager haita de lupi (sau de haiduci) ce-și face veacul pe lângă pășunile domnești. Revenind la stomacul iobagului de pe domeniu, este foarte important ca el să fie mereu plin. De aceea, breasla furnizorilor de plăceri alimentare s-a îmbogățit cu o mână de meseriași ce vor încerca să vă ajute în quest-ul vostru pentru titlul de „pâinea lui Dumnezeu". Și fiindcă pe lângă pâine, poporul mai trebuie să primească și o țâră de țircus, FireFly a îmbogățit și oferta de entertainment medieval cu un circ ambulant (travelling fair). Un stomac plin și vesel este o sursă constantă de deșeuri, problemă tratată foarte serios în Stronghold 2. Deoarece prunul vecinului nu mai face față afluxului constant de îngrășământ și țuica de pufoaică va fi inventată trei secole mai târziu de un român, s-a simțit nevoia unui individ care să colecteze tot ce au lăsat sătuii în urmă. Așa a apărut „The Gong Collector", un nefericit care colecționează. Din nefericire, și un stomac gol poate genera mizerii (de data asta sociale, nu organice) care, mai nou, pot fi puse la popreală într-una dintre cele câteva clădiri noi cu rol „administrativ" (administrează criminalitatea).

Și așa, din clic în clic, iubitorul de dreptate și curățenie din mine a putut să-și bucure ochii cu un peisaj idilic pigmentat pe ici, pe colo cu o spânzurătoare, un șerb pus la afumat, un nelegiuit flancat de doi gealați aflați în slujba statului sau cu un colector de „gong" frumos mirositor. Până aici toate bune și frumoase. Destule noutăți încât să nu avem impresia că ne aflăm în fața unui remake, un arbore tehnologic nu prea stufos, însă nici chel, altfel spus, cam toate ingredientele necesare unei experiențe de city-building cât se poate de plăcute. Însă...



... că doar nu s-o face gaură-n zid!

Back to the drawing board

Din nefericire, arhitecții de la FireFly, din grabă sau nepăsare (nu-i pot acuza de lipsă de profesionalism, Stronghold 1 stă mărturie) și-au „dotat" fortăreața cu o serie de „fisuri" care permit accesul în cetate celor mai mari dușmani ai gamerului: lehamitea, plictiseala și frustrarea. O problemă majoră a campaniei pașnice ar fi pacifismul înțeles puțin greșit de FireFly. Majoritatea provocărilor lansate de campania „non-violentă" vor trebui rezolvate tot prin intermediul unui conflict armat, fie că este vorba de haita de lupi ce atentează la oile comunitare, fie de haiducii care vânează căprioare în


Garsoanee, șampania!

pădurea voastră sau de un vecin puțin mai lacom. Practic, o mare parte dintre misiunile pe timp de pace vor degenera în zăngănit de săbii sau zbârnâit de arcuri, întrerupte sporadic de câte un incendiu sau potop.

Și dacă tot suntem la capitolul „provocări", felul în care au fost concepute dă puțin de gândit. Modul în care „răsturnările" de situație au fost gândite te lasă în imposibilitatea de a te adapta noilor „reguli" și, astfel, importanța funcției „Load/Save" crește exponențial... Un exemplu concludent ar fi o mare parte din prima misiune. Ai un incendiu pe cap, soluția e una singură. Muți tabăra în timp ce o armată de sacagii încearcă să-ți salveze acareturile. Găsești un locșor potrivit, te îndrepți spre el... surpriză... te așteaptă încă un incendiu. Înjuri printre dinți, dai un „load game", trimiți o parte din „pompieri" să-ți pregătească venirea și crezi că ai rezolvat problema. Canci. O șleahtă de bandiți au pus și ei ochii pe noul tău colțișor de rai. Faptul că oamenii ăia sunt puțin „waterproof" te face să reconsideri un asalt frontal cu gălețile, așa că, înarmat cu noile informații, revii la un save anterior și îți adaptezi strategia în funcție de bandiți și de incendiu. Mai adaugă la toate acestea și imposibilitatea de a pune o clădire pe „stop" (la o adică o poți incendia, dacă te lasă sufletul să arunci pe drumuri un om de bine) fără a pune pe butuci întreaga industrie, o plictiseală acută ce se instaurează după câteva misiuni care urmează același șablon și ai obținut un motiv să nu îți pierzi mai mult de câteva ore în sânul comunității pașnice de săteni înfometați.

... și dă-le-o pe coajă, nu îi ierta!

În momentul în care liniștea, grămezile de baligă, nesfârșita luptă cu stomacurile fără fund ale supușilor și bătăliile epice dintre străjerii tăi și haitele de lupi (sau haiduci) hămesiți încep să te calce pe nervi, poți încerca să te descotorosești de energiile negative acumulate în timp de pace aruncând un ochi (și un neuron, doi... n-ai nevoie de mai mult) peste campania militară. Promițătoare la început, cu unități noi, asedii ca-n „The Lord of the Rings", a sfârșit și ea acoperită de mediocritate. Pot ignora un storyline banal și un voice acting puțintel cam dubios, cu condiția ca bătăliile să fie bine puse la punct. Haos și aici... Considerați-vă avertizați: veți avea parte de mai multă prostie decât în trei emisiuni Ciao Darwin la un loc. O mostră de stupiditate artificială, observată de mine și de mulți alții, ar fi înverșunarea cu care catapultele controlate de AI se chinuiesc să ignore ditamai zidul de beton armat și să aștepte ca trupeții să-și croiască drum (care cu dinții, care cu spada) prin palisadele amplasate (tocmai îți vând un pont, cască bine ochii) providențial la câtiva metri în fața zidurilor castelului în timp ce arcașii tăi exersează trasul la țintă. Mai mult, dacă ești băiat deștept și înveți din greșelile lui, un simplu Load și o singură schimbare de tactică îți vor fi de ajuns să câștigi orice bătălie și, implicit, porția de onoare cuvenită învingătorului, onoare ce va fi folosită pentru a „cumpăra" un cavaler mai breaz, o moșie mai încăpătoare sau pentru a organiza un mega-show pentru supuși.


Mai furi, mă?


Un duș fierbinte


La muncă, băă!


Când boierul nu-i acasă...

Pastel medieval

Marea noutate adusă de Stronghold 2 este supercalifragilisticul engine grafic 3D, care a avut parte de mai multă reclamă decât Apocalipsa. La fel ca Apocalipsa, i-a omorât până și pe cei mai puternici. Nu cred că există la ora actuală sistem care să nu înghețe în timpul unui asediu major (și e mare păcat, pentru că încăierările de la rădăcinile castelului sunt sarea și piperul jocului). Sincer să fiu nu prea văd de ce... Stronghold 2 nu arată mai bine decât Rome Total War și totuși reușește să fie mai pretențios. Singurul lucru fără cusur (și foarte util arhitecților frustrați de 2D-ul lui Stronghold 1... probabilitatea de a te trezi cu o gaură în zid din cauza izometriei era foarte mare) este camera. Poate fi rotită, amețită, fixată, lăsată liberă... poți face cu ea aproape tot ce îți trece prin cap.

În rest, sărind peste glitch-urile grafice și problemele de performanță, nu avem în față ultima tehnologie în materie de motoare grafice pentru strategii, în schimb nici nu e ceva de care să ne ferim ochii. Dacă aș fi nevoit să caracterizez grafica lui Stronghold 2 în doar trei cuvinte... cred că m-aș înfige la un „puțin peste mediocru"...

Vertiginos dezamăgirea creștea

Am ignorat cu încăpățânare toate discursurile părinților din prima zi de școală (ălea cu „prima impresie contează, ridică mâna chiar dacă nu știi") și, ca urmare, n-am fost speriat nici de patch-ul 1.1 (pe care l-am avut pe hard înaintea jocului propriu-zis) și nici de loading-screen-ul ăla de trei minute de la început. Lipsa coliziunilor, oamenii care trec prin zid și miriada de glitch-uri grafice nu m-au descurajat. Nu puteau să-l facă perfect și să se miște și bine. Dar, stai! Engine-ul grafic mi-a nenorocit bunătate de calculator (nu tocmai vârf de gamă, dar totuși, o sculă potentă). Așa că scuza pe care EU le-am găsit-o: „am renunțat la unele elemente grafice și de gameplay de bun simț pentru a îmbunătăți performanța" a fost înlocuită cu „Ne-am grăbit, bă, ce vrei? Trebuie să mănâncă și gura noastră ceva". Eh, dacă voi v-ați grăbit, mă grăbesc și eu să trag concluzii. Cu Stronghold 2, FireFly a făcut-o de oaie bine de tot. Și nu pentru că Stronghold 2 ar fi un joc incredibil de slab, ci pentru că mă așteptam la mult mai mult de la creatorii lui Stronghold 1.

■ cioLAN


Ultima redută!

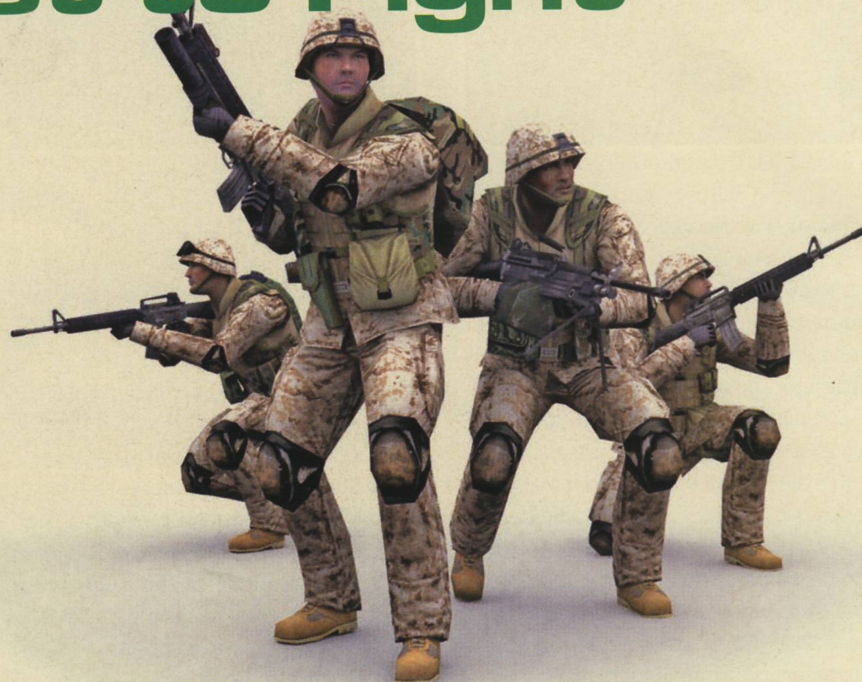
Titlu	Stronghold 2
Gen	Strategie
Producător	FireFly Studios
Distribuitor	2K Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P4 1,4 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB (Hardware T&L)
ON-LINE	www.strong hold2.com



Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	8/10
Storyline	7/10
Impresie	6/10

7

Close Combat: First to Fight



Fuse, fuse şi se duse

Close Combat este numele unei vechi serii de jocuri de tactică militară în timp real, produse de Atomic Games. În opinia noastră, este vorba despre cele mai bune jocuri de tactică în timp real. Chiar dacă grafica acestor jocuri era bidimensională, acest lucru nu scădea cu nimic din calitatea deosebită a simulării unei lupte reale, ce ținea cont de teren, de existența clădirilor, de caracteristicile vehiculelor și ale armelor, dar și de moralul și pregătirea soldaților, precum și de capacitatea de comandă a conducătorilor acestora.

Desfășurate pe parcursul celor mai importante campanii ale celui de-al Doilea Război Mondial, luptele din Close Combat erau întotdeauna un adevărat joc de șah pe câmpul de luptă, oferind deosebita satisfacție a gândirii asupra tacticii, ce culmina în confruntările în multiplayer. Astăzi, numai seria Total War poate emite pretenții justificate de a împărți cu Close Combat primul loc între jocurile de tactică în timp real.

Achiziția

După ce a schimbat mai mulți proprietari și/sau distribuitori, firma Atomic Games a fost cumpărată de Destineer (fondată în 2001 de Paul Tamte, ex-vicepreședinte executiv la Bungie). Așa după cum spune domnul Tamte, Destineer este specializată în dezvoltarea de simulatoare destinate antrenamentului, realizate împreună cu diverse organizații guvernamentale. Scopul declarat al achiziționării de către Destineer a companiei Atomic Games a fost acela de a-și integra într-un mediu RTS cât mai realist și complex elementele de simulare dezvoltate până acum.

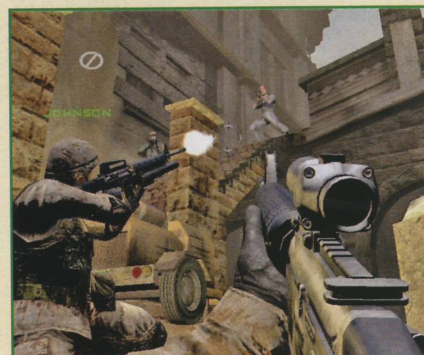
După cum ni se spune în deschiderea titlului Close Combat: First to Fight, acest joc conține elemente dintr-un simulator realizat împreună cu infanteria marină americană. Nu se fac alte trimiteri la Atomic Games sau la eventuala contribuție a acestei firme la producția prezentului Close Combat, decât cea privind proprietatea asupra numelui Close Combat. De aici trag concluzia că singurul lucru provenit de la Atomic Games este doar dreptul de a folosi numele Close Combat și cam atât.

Greața

În general, sunt capabil să bag în mine și mâncăruri „grele", ba chiar insalubre, fără alte urmări decât emisia crescută de gaz biologic. Am un ficat rezistent. Și cu toate astea, mai des de câțiva ani încoace simt o sensibilitate crescută față de ceva tot mai greu de înghițit pentru mine. Este vorba despre izul de infiltrație politică americană într-o grămadă de produse media de masă, de la programele anumitor rețele internaționale de știri la jocurile pe computer/console.

Iată că noul Close Combat reușește o performanță deosebită: aceea de a îmbina armonios programele de știri ale anumitor rețele internaționale de profil (aici INN, go figure) cu jocul pe calculator. Cutscene-urile din First to Fight sunt fragmente din buletinele de știri dedicate evenimentelor ce au loc în Beirut, în 2006. Ei bine, în capitala Libanului se face că se adună armata siriană cu fanatici iranieni și cu miliții libaneze, într-o minunată plăcintă de carne de dușman islamic al Statelor Unite, taman bună de înghițit cu ornamente de arabă urlată cu voce guturală, că așa dă bine la contrast cu vocile blânde și generoase ale soldaților americani. Probabil că patch-ul în care se vor implementa în tabăra americană folosirea cuvântului cu „f" și omorârea (televizată și nepedepsită) de către marinji a răniților va apărea în curând, la cererea clienților arabi ai distribuitorilor jocului.

Bineînțeles, americanii vin „de data asta sub umbrela NATO" sau ONU, că nu este foarte clar, sar la luptă și rezolvă conflictul. Din comentariul spicherului virtual din cutscene-ul introductiv aflăm că americanii își trimit marinjii pentru a treia oară în 15 ani ca să intervină cu agresivitate în inima Beirutului. Cuvântul agresivitate este luat chiar din cutscene. Și uite așa obișnuim copiii cu ideea că americanii intervin peste tot și că este OK că o fac cu Tomahawk-ul atunci când nu au un ciocan suficient de mare.



Up yours!

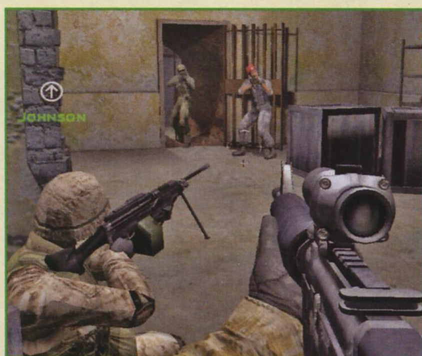
Comanda

Se vrea a fi un tactical shooter cu interfață cât mai simplă. Iar sub aspectul interfeței, se pare că Sfîntul Graal al sutărului tactic este clicul dreapta. În Star Wars Republic Commando, în Brothers in Arms Road to Hill 30 și, mai nou, în Close Combat FTF, clicul dreapta este cel folosit la transmiterea de comenzi camarazilor. Nu spun că este un lucru rău, Doamne ferește, dar interfața de comenzi din CC: FTF este aproape identică cu cea din Brothers in Arms... iar conceptul este mult mai prost implementat decât în jocul celor de la Gearbox. De ce?

Pentru că, într-adevăr, dacă dai clic dreapta, îți apar comenzi de genul „Supress" și „Cover", dar atât focul de suprimare, cât și cel de acoperire sunt executate de camarazii tăi exact asupra punctului pe care îl ochești în acel moment. Dacă inamicul face o mișcare mai hacana, cei de sub comanda ta vor executa foc fix asupra punctului indicat de tine, și nu în inamic. Aici apare o diferență clară față de BIA, în care camarazii tăi nu trăgeau asupra unui punct din spațiu, ci asupra subunității inamice indicate de tine. Una din consecințele acestui neajuns în concepția modului de comandă în CC: FTF este aceea că poți comanda celor din subordinea ta să execute foc oriunde, fără discernământ, inclusiv între ei, către sol.

Circumvoluțiunea

O altă consecință a proastei implementări a comenzii este eficacitatea ei aproape inexistentă. Pur și simplu, decât să le dai o comandă de genul „Supress" ori „Cover", mai bine îi lași să tragă de capul lor, că atunci se poate să facă treabă mai bună, dat fiind că trag chiar înspre inamic. Dar nici pe asta nu te poți baza, pentru că uneori, inexplicabil, oamenii tăi trag ca niște cizme sau deloc – inamicul se apropie de tine, este la doi pași, iar oamenii tăi se grăbesc să-ți ofere doar sfaturi de bună purtare pe câmpul de luptă de genul „Down! Down!!".



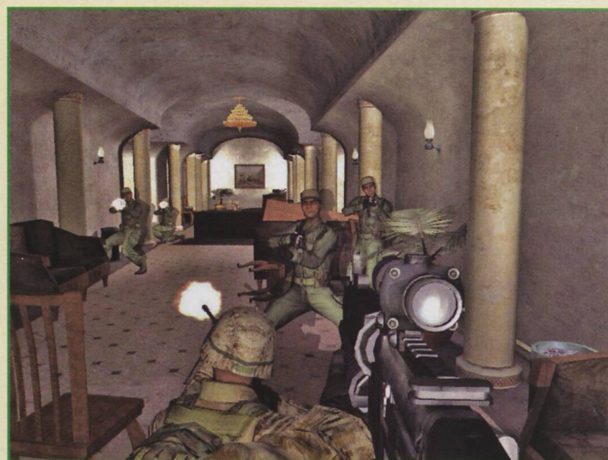
Lăzile sunt din Doom. Sau din Heretic?

Până la urmă, deși ești pus la comanda unei subunități de marinji ce numără trei oameni plus tu, ajungi deseori la concluzia că pe ăia trei mai bine îi trimiți să „hold position" în cel mai ferit colț din nivel, până apuci tu să cureți locul. Iar asta pentru că, dacă pierzi doi oameni din unitatea ta, misiunea se încheie subit cu rateu. Și nu este deloc greu să pierzi doi oameni, pentru că bunii camarazi AI se amplasează deseori prost și trag cu imprecizie. Așa că ajungi repede la concluzia strămoșească: never send an AI to do a man's job.

Cât despre inamic, veștile sunt la fel de proaste. Conceput pe modelul ȚMN (țintă mișcătoare negânditoare), AI-ul advers nu pare să aibă alt rol decât de a fi așezat în puncte din care poate trage asupra ta sau în care se poate trage asupra sa. Pic de tactică inamică nu am văzut, doar rățuște arabe țopăind pe taraba distribuitorilor jocului. Un exemplu de A non-I: în anumite niveluri sunt amplasamente de mitralieră sau vehicule dotate cu mitralieră. Tot ce ai tu de făcut este să te așezi undeva ferit, dar de unde poți lovi pe mitralior. Ucizi mitraliorul și imediat un alt oponent din nivel se va grăbi să-l înlocuiască. Îl împuști și pe ăsta și „imediat un alt oponent din nivel se va grăbi să-l înlocuiască". Și tot așa, indiferent pe unde sunt ascunși vederii tale, inamicii se vor grăbi să servească la mitralieră. Este o metodă simplă de a scăpa de grija de a mai căuta atent prin cotloane – folosești mitraliera cu lipici la inamici.

Designul

Deși este marchetat ca tacticăl șutăr, CC: FTF oferă un design de nivel în care de prea puține ori aplici vreo tactică – nivelurile sunt în general liniare, iar chestiuni precum învăluirea sau ambuscada nu pot fi aplicate. Practic, avem de-a face cu un shooter banal fardat cu pretenții tactice. Cât despre grafică, nu se poate spune mai mult decât că își face datoria, dar nimic mai mult, fiind rămasă cu vreo trei ani în urmă sub aspectul texturilor și al diverselor efecte specifice jocurilor de azi.


Arma secretă: candelabrul antiamerican

Doar comportamentul armelor, foarte apropiat de cel real, a aprins un beculeț verde la căpătâiul acestui joc bolnav de prea multe carențe. Am tras cu AK-uri în armată și mi se pare că în CC: FTF s-a reușit cea mai bună aproximare a felului în care se trage cu o astfel de armă. Ba, mai mult, foarte bine le-a ieșit celor de la Destineer și comportamentul puștii mitralieră derivate din AK, al cărei foc, pe automat, creează un recul mai zdravăn decât la pistolul mitralieră, dar cu o putere de lovire și eficacitate sporite.

Din păcate, un alt element al jocului, și anume secțiunea de multiplayer, care ar beneficia de excelenta implementare a armelor și a vitezelor de deplasare, este atât de slab dezvoltat încât aproape că nu contează. Bineînțeles, nu poți juca și de partea arabilor în multiplayer... În concluziune, este clar că FTF este crucea pusă la mormântul celei mai reușite serii de simulare tactică militară. Close Combat is dead, long live Total War!

■ **Marius Ghinea**

Titlu	Close Combat: First to Fight
Gen	Tactical (?) Shooter
Producător	Destineer Studios
Distribuitor	2K Games
Procesor	Pentium III 1,3 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.firsttofight.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	6/10
Storyline	5/10
Impresie	5/10

5,8

EMPIRE EARTH II

Ce au în comun sulița și bomba nucleară

Din ciclul „strategii capitolul II" vă prezentăm destul de puțin mediatizatul Empire Earth II. Ca întotdeauna când avem de-a face cu o continuare, suntem nerăbdători să vedem ce elemente noi sunt introduse în joc, câte mii de poligoane în plus ne vor desfăta privirea sau dacă producătorii au scăpat de problema aceea enervantă din prima parte, care ne-a mâncat nopțile. Primul Empire Earth a fost un joc destul de controversat, fanii strategiilor în timp real având păreri diferite legate de calitatea jocului, iar eu am impresia că istoria se va repeta și cu a doua parte din serie. Bune și rele despre Empire Earth II veți afla în cele ce urmează.

Din peșteră la Casa Albă

La fel ca în prima parte, în Empire Earth II ești plimbat prin mai multe faze din istoria omenirii, pe parcursul a trei campanii în care te vei afla pe rând și în care vei conduce Coreea, Germania și America. Totul durează din 2333 B.C., când începe campania coreeană, până în 2070 era noastră, când îi vei ajuta pe americani să scape planeta de amenințarea Cyborg-ilor. Pe lângă cele opt misiuni disponibile pentru fiecare civilizație în parte, mai avem patru în introducerea jocului și alte patru

grupate sub numele de „Turning Points". Aici sunt de fapt două mari cafteli din istorie, care pot fi abordate din perspectiva ambelor tabere implicate. De exemplu, poţi să conduci debarcarea Aliaţilor în Normandia sau poţi să organizezi defensiva germană şi să schimbi soarta războiului. Pe parcursul misiunilor vei avea mai multe obiective de îndeplinit pentru a-ţi apropia victoria, va trebui să cucereşti teritorii inamice, să rezişti asediilor, să închei alianţe cu anumite naţiuni sau la un moment dat să-l protejezi pe preşedintele Statelor Unite. Dacă în joc nu era soarta planetei, în mod sigur nu aş fi participat la respectiva operaţiune. Parcă nu mi-a ajuns invazia de joace cu Vietnam, acum mai trebuie să dea buzna şi prin strategii cu faze din astea. Trecând cu mult calm mai departe, îţi spun că avem şi modul Skirmish, unde poţi să-ţi alegi una din cele 13 civilizaţii incluse în joc (plus americanii), cu care să petreci câteva ore plăcute în compania unui număr maxim de nouă jucători controlaţi de calculator. Asta în situaţia în care calculatorul tău poate rezista momentelor în care harta e umplută de unităţi şi nu te trezeşti cu desktop-ul în faţa ochilor care privesc cu mânie o iconiţă sub care se poate citi „Launch Empire Earth II".


Ăştia n-aveau nevoie de termopane

Studiu economic

A trecut deja ceva timp de când m-am plictisit să mai trimit paisanii la munca de jos şi să fiu mereu cu ochii pe stocul de aur, piatră sau lemn, aşa că îţi poţi imagina cât de încântat am fost când am văzut că în Empire Earth economia prosperă cu ajutorul unui număr de şase resurse. Pe lângă mâncare, lemn, piatră şi aur, mai sunt şi aşa-numitele resurse speciale, cum ar fi petrol, tinichea, fier sau uraniu, în funcţie de epoca în care ne aflăm. În afară de petrol şi de uraniu, pentru care construieşti sonde de excavare, restul resurselor se adună cu ajutorul cetăţenilor, care trebuie împiedicaţi să se abată de la ordinele de serviciu şi să înceapă o petrecere câmpenească. Cei care au decis să ia o pauză pot fi întorşi la muncă destul de simplu, pentru că în momentul în care cursorul mausului ajunge deasupra resurselor, vezi câţi stau degeaba şi îi poţi distribui după cum doreşti. Pe lângă cele necesare construcţiei de clădiri şi unităţi, mai ai nevoie şi de puncte de tehnologie care sunt produse în cadrul templelor şi al universităţilor. Aici treaba stă mai simplu, trebuie doar să trimiţi unităţi într-una din aceste două clădiri, iar ei vor genera lucrul cel mai de preţ: knowledge. Punctele obţinute astfel sunt folosite pentru upgrade-uri şi pentru a avansa într-o nouă epocă. Ai nevoie de cel puţin şase upgrade-uri tehnologice pentru a putea avansa într-o epocă nouă, atunci când scenariul permite acest lucru. Unităţile pot fi şi ele îmbunătăţite, dar în acest caz plata se face cu ajutorul celor şase resurse menţionate mai devreme. De asemenea, resursele pot fi vândute sau cumpărate, lucru care poate fi de mare ajutor în unele momente. În concluzie, ai ceva de lucru cu economia naţiunii şi e recomandat să faci lucrurile să meargă de la sine cât mai devreme, pentru că o dată ce începe nebunia generală, numai de asta nu mai ai timp. În funcţie de


Cu tura şi caii la atac



Greu cu mortarul la deal



Ce bine că nu-s podurile făcute la noi

scenariu, partea economică este mai mult sau mai puțin importantă, mai ales că de obicei ai din start un număr de clădiri construite și niște resurse îndesate prin depozite.

Câtă frunză și iarbă

Complex pare să fie cuvântul cheie când vine vorba de Empire Earth II. Dacă partea economică are atâtea aspecte, când vine vorba de scopul principal al jocului, deja lucrurile aproape că scapă de sub control. Mai întâi trebuie să ținem cont că cele 14 civilizații primesc bonusuri și puteri în funcție de regiunea din care fac parte. După aceea, mai sunt și bonusurile pe care le are fiecare neam în parte, cum ar fi faptul că deplasarea trupelor aztece nu este influențată de vreme sau că unitățile coreene sunt mai greu de convertit(cu 25%). Există unități terestre, marine și aeriene, iar disponibilitatea lor depinde de epoca și de neamul cu care jucăm. Cele terestre sunt împărțite în nu mai puțin de șapte categorii, de la infanteria ușoară până la artileria grea sau cavaleria grea. Plus trupele speciale unde avem spioni, ingineri, scouți, preoți sau medici. Fiecare dintre aceste categorii are mai multe tipuri de unități, care au avantaje și dezavantaje, în funcție de forțele cu care se confruntă. Trupele terestre au o importanță mai mare în joc deoarece sunt folosite mai des și doar cu ajutorul lor pot fi capturate clădiri sau convertite unități inamice. Marina include și ea de la corăbii până la submarine și port-avioane, acestea din urmă fiind echipate cu artilerie antiaeriană. În fine, spațiul aerian este invadat de bombardiere nucleare, biplane, elicoptere sau sateliți care, din păcate, pot fi detectați de out-posturi și chiar atacați de unele avioane. Așa că avem cu ce duce războiul, important este însă și modul în care folosim trupele pe care le avem la dispoziție, ce atacă și cu cine, când atacăm sau cum ne apărăm. Unitățile pot fi grupate în echipe, cu deja arhicunoscuta combinație CTRL plus cifră, lucru care ne ajută să le controlăm mai bine. De asemenea, avem diferite formații de luptă, fiecare cu avantajele sale, cum ar fi viteza de deplasare sau puterea de atac sau de apărare. Se poate selecta și atitudinea lor, după cum o cere situația. Avem aici cinci variante, printre care și hold position sau hold fire. Una din opțiunile mele preferate când vine vorba de tactică este prezența în Empire Earth II a opțiunii de atac coordonat. Acest lucru îți permite să dai ordine mai multor grupuri de unități și să organizezi un atac cum crezi de cuviință, care se va declanșa doar în momentul hotărât de tine. Astfel poți ataca foarte ușor din mai multe direcții sau poți asedia mai multe locații, cu scopul de a-ți pune inamicul în dificultate. Unele din surprizele produse astfel pot fi decisive în desfășurarea ulterioară a ostilităților.

Rezultatele bune, în plan militar și economic, îți pot aduce și una dintre cele trei coroane (militară, economică sau imperială) sau, și mai bine, toate trei. Acestea îți oferă un anumit avantaj, la alegere, care prinde numai bine când ai nevoie de ceva care să facă diferența. Munca în mine sau la câmp merge mai cu spor, oamenii tăi sunt fanatici, iar armata de preoți a inamicului se gândește că și-a greșit vocația sau pur și simplu toate unitățile tale terestre se mișcă cu 20% mai repede.



Singur împotriva tuturor

Planuri mari

Ideile pe care le debitează strategul din tine pot fi împărtășite și cu alții, la fel de dornici ca și tine să dea năvală peste dușman și să treacă totul prin foc și sabie. Cu harta în față, vei realiza schema atacului pe care apoi o vei trimite altor națiuni. Dacă li se pare o idee bună și se gândesc că oricum freacu menta degeaba prin respectivul scenariu, cei vizați de aceste planuri se vor trezi pe cap atât cu tine, cât și cu restul jucătorilor care au spus sfioși DA propunerilor tale indecente. În afară de planurile de război, jucătorii se pot uni și prin alianțe. În negocieri apar resurse, unități și teritorii, de obicei din direcția ta spre ei. Într-una din misiunile în care trebuia să negociez o alianță într-un timp dat, îmi amintesc cât de mărinimos a fost calculatorul, care timp de ț minute nu a lăsat de la el o bucată de pâine sau câteva vreascuri de lemn. În alt moment, din campania coreeană, a trebuit să-mi construiesc o armată departe de ochii asupritorilor, care pe rând îmi cereau să le plătesc tribut. Cam din 30 în 30 de secunde. Enervant nu era neapărat că participam cu sume importante la bugetul lor de stat, ci faptul că tot trebuia să intru în fereastra de donații în loc să-mi văd de ale mele și să take over the world. Plus că în grabă l-am mai fericit pe unu' cu 500 de gold, când săracu' îmi ceruse doar niscaiva bolovani. Atât alianțele, cât și planurile de război share-uite și cu alții dau savoare jocului, mai ales când vine vorba de multiplayer, când măcar ai cu cine discuta. Toate aceste lucruri, de la abilitățile și bonusurile unităților, până la alianțe și atacuri coordonate trebuie folosite cât mai bine cu putință pentru a-l învinge pe the old mighty and powerful AI. Și îți spun că nu va fi ușor, pentru că băiatu' are ceva strategie-n vene, de nici nu ai spune că totul vine din cutiuța de sub birou. Dacă nu ești în relații bune cu el sau măcar neutre, nu va scăpa nici o ocazie să-ți hărțuiască teritoriile, iar dacă mai sunteți și vecini, poți să-l consideri un musafir permanent. Atacurile lui sunt bine gândite și evită conflictele în care este dezavantajat, aș putea spune chiar că avem de-a face cu un exemplu de viclenie în comportamentul său. Cel mai important este că dă dovadă de fairplay, iar noi putem sta liniștiți știind că nu ne luptăm cu morile de vânt. Probleme avem însă cu realismul evenimentelor care ni se derulează în fața ochilor. Parcă ceva nu e în regulă când un grup de arcași poate distruge fără probleme un tanc sau alte creaturi în spatele cărora stă nanotehnologia. Alt exemplu. Ai dat cu nucleara, atunci vreau să văd cum zboară toți din zonă și nu se întorc liniștiți la reparat nu mai știu ce clădire. Măcar cu pathfinding-ul nu am avut probleme, pentru că au fost rare cazurile în care l-am mai găsit pe câte unu arzând șuturi în copaci.



Măăă, noi doar pescuiam!

Cum arată omenirea

Omenirea nu arată prea bine, cel puțin în Empire Earth II. Grafica pare a fi rămas în urma celorlalte aspecte ale jocului, ca să nu mai spun că jocul nu s-a mișcat deloc strălucit pe o configurație cu un GeForce FX 5900XT, 1 GB RAM și un procesor la 3 GHz. De îndată ce numărul unităților a început să crească, am fost nevoit să scot rând pe rând din detalii pentru a mai putea mișca ceva pe acolo. Asta în situația în care unitățile nu arată de o strategie din 2005. Când mai începe și fulguiala de ianuarie, pe lângă faptul că mausul devine mai leneș, nici nu mai vezi nimic din cele ce se întâmplă sub stratul de zăpadă. Acuma îmi dau seama că într-adevăr trupele se comportă diferit în funcție de starea vremii, se mișcă mai greu iar uneori chiar dispar. La sunet stăm ceva mai bine, în special la background-ul musical, însă nu am apucat să apreciez foarte mult calitatea sonoră a jocului pentru că la un moment dat m-am întors la playlist-ul meu de război, în care, la recomandarea unui anume Kiwi Legendaru', și-a făcut loc și Muppet Treasure Island cu al lor Shiver My Timbers, melodie perfectă pentru confruntările navale.

A venit Empire Earth II și ne-a adus Picture in Picture, o mulțime de unități diferite cu care să cutreierăm pământu-n lung și-n lat, coroane și diplomație, dar totuși nu avem nici un breakthrough care să ne dea pe spate. Jocul are și feeling mai ales după ceva timp, când începi să vezi lucrurile cu alți ochi și ai înțeles ce și cum se face. Pe lângă asta, o experiență deosebită o oferă și jocul. Așa că dacă nu v-ați plictisit încă de strategii cu doi în coadă, cuceriți pământul. Long live the Empire!

■ Rzarectha

Titlu	Empire Earth II
Gen	RTS
Producător	Mad Doc Software
Distribuitor	VU Games
Ofertant	Best Distribution Tel.: 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,5 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.empireearth2.com



Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	9/10
Storyline	8/10
Impresie	9/10

8,1

Obscure

Şcoala nu mai e ce-a fost

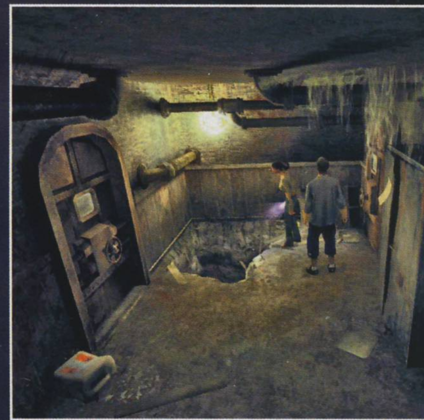
De fapt, jocul ăsta recurge la o teamă foarte bine întipărită în sufletul oricărui fost elev sau student. Şcoala. Chestia aia pe care o eviţi cum poţi, în care te chinuiesc profesorii şi de care aştepţi toată viaţa să scapi. Fiind un subiect care se încăpăţânează să ne ţină cu ochii lipiţi de ecran, nu este de mirare că toţi „creatorii de vise" (de la Hollywood, la jocuri) au încercat să-l exploateze la maximum. Filmele sunt probabil cele care ţin capul de afiş la acest capitol. „Teen" movies, de la Beverly Hills 90210 (am căutat numărul pe Google, că-l uitasem) la „American Pie" au avut parte de un succes uriaş. De fapt, aproape orice film care se adresează segmentului mai tânăr trebuie să aibă în el o şcoală şi câţiva elevi. Că unii mor în chinuri şi alţii de râs, asta depinde de profilul respectivului film.

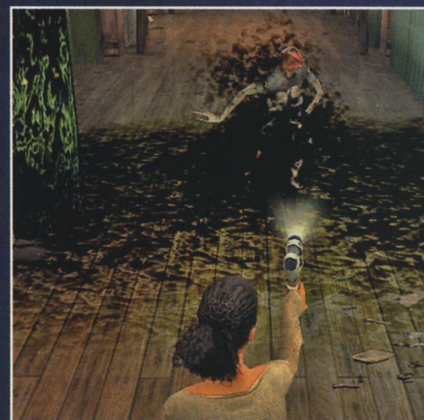
Jocurile au urmat ceva mai încet acest trend, însă o dată cu intro-ul din Obscure mi-am zis că asta e, a venit kitschul şi peste noi. Avem o ditamai şcoala, nişte puşti îmbrăcaţi la modă şi acoperind toate segmentele posibile (în ceea ce priveşte personalitatea fiecăruia), aşa că putem să ne vedem de treabă liniştiţi, că nu e nimic interesant aici. Şi totuşi jocul este, ca să vezi, un adventure şi nu unul oricare, ci un horror. Îi dăm o şansă?

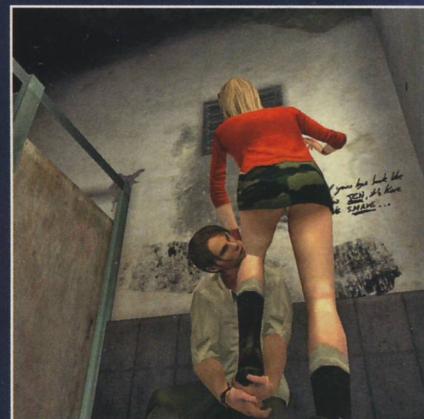
S-a spart gaşca

Oroarea are loc în liceul Leafmore care, ca orice liceu ajuns într-o poveste horror, este ditamai monumentul istoric, vechi şi plin de secrete. Începutul jocului impune tonul în care se va derula povestea, ideea fiind că micile cut-scene-uri care mai apar ici şi colo în timpul jocului sunt făcute îndeajuns de bine încât să-ţi dea impresia că urmăreşti un filmuleţ (nu mă refer aici neapărat la calitatea grafică a filmelor, ci la modul în care sunt regizate şi montate). Avem o scurtă prezentare a eroilor jocului, gaşca fiind formată din: Kenny, sportiv şi tipul de băiat popular în şcoală, ăla care ne fura nouă toate fetele; Shannon, sora lui Kenny, blondă şi deşteaptă (ca să vezi!); Ashley, prietena lui Kenny, fata la care visează toţi băieţii şi jumătate dintre profesori; Stanley, rebelul şcolii, da' parcă văd că o să ajungă să poarte costum toată viaţa, şi Josh, reporterul şcolii, tocilar în stil nou. Primul şoc pe care îl ai în Obscure vine de la faptul că nemaipomenitul Kenny, care dădea drept personaj principal şi viitor star mondial al jocurilor, dispare în neant în primele cinci minute ale jocului, ajutat chiar de jucător. Omul rămâne peste program să se antreneze în sala de baschet, surprinde un individ suspect care îi confiscă mobilul şi îl urmăreşte până în cotloanele întunecate ale şcolii, unde dă de ditamai pana de curent, de indivizi speriaţi de moarte şi de niscaiva monştri. După care începe de fapt jocul. Restul găştii îl dă dispărut pe Kenny după o zi de aşteptare, aşa că ei decid să rămână în şcoală după program şi să afle ce s-a întâmplat cu el. Proastă decizie.

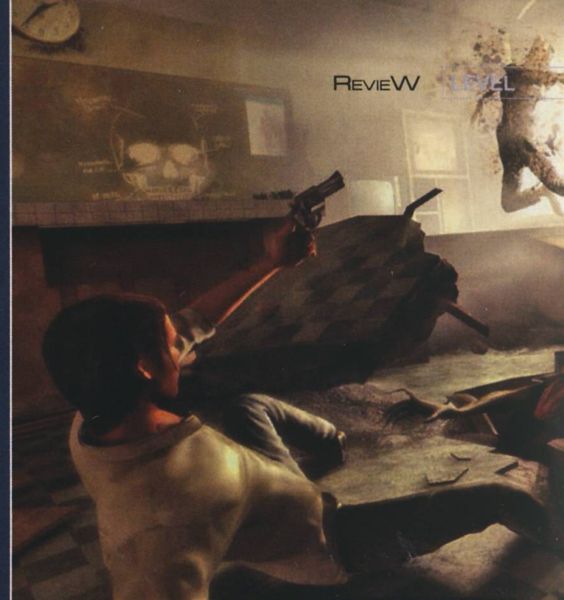
Pentru început, te trezeşti într-o sală de clasă alături de Ashley, Shannon şi Josh şi dai de şocul numărul doi. Obscure îţi permite să controlezi nu un personaj, ci o echipă de două personaje. Şi aşa ajungi în situaţia în care trebuie să alegi doi din trei. Ce te va influenţa în această alegere? Ei bine, fiecare dintre aceste personaje are câte un „talent". De exemplu, Josh te ajută să găseşti mai uşor majoritatea indiciilor folositoare (obiectele de maxim interes ies în evidenţă atunci când îl ai pe Josh în echipă, plus că băiatul te anunţă de obicei dacă mai e ceva ce ai ratat într-o anumită încăpere), iar Ashley are o lovitură specială foarte puternică, folositoare când te baţi cu inamicii. Restul personajelor vor fi „culese" de pe drum şi vei avea acces la ele tot timpul. Jocul îţi oferă posibilitatea să te întorci oricând în locaţia în care sunt celelalte personaje şi să alegi cu cine vrei să joci. Mai mult decât atât, dacă unul dintre ei


Sari! Sari!


Hai să iei lumină


Eh, tinerii din ziua de azi...





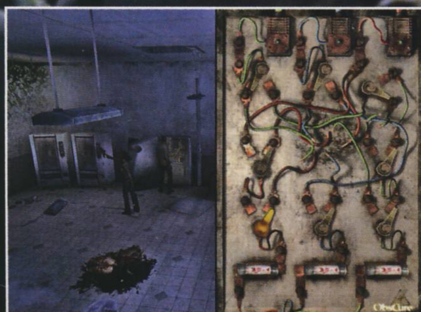
moare, jocul nu se încheie. Poți până la urmă să rămâi cu un singur jucător și să încerci să termini jocul așa. Va fi imposibil, dar măcar ai această posibilitate.

A... boo!

Jocul este un adventure care, dat fiind faptul că intră și la categoriile horror și action, poate fi comparat cu Silent Hill sau Resident Evil. Nu este o comparație deloc exagerată, pentru că jocul reușește să satisfacă și cerințele celor interesați de acest tip de jocuri. Partea de adventure este, hai să spunem, una obișnuită, care cu siguranță nu va crea probleme celor cu experiență. Avem de-a face cu clasica fugă după diverse item-uri care să ne permită accesul la următoarea zonă sau să declanșeze trecerea la partea următoare a poveștii.

Totul se desfășoară în cadrul școlii, a cărei clădire este împărțită în mai multe zone (sălile de clasă, clădirea administrativă, biblioteca etc.), acestea fiind la rândul lor destul de întinse. Din fericire, jocul nu te aleargă de la un capăt la celălalt al liceului, majoritatea puzzle-urilor găsindu-și soluția în aceeași clădire. Acestea fiind spuse, este bine de amintit faptul că rezolvarea anumitor puzzle-uri va decurge mai rapid sau mai încet, depinde de personajele pe care le controlezi.

La fel se întâmplă și cu partea de action. Ambele personaje pot fi dotate cu arme, acestea variind de la armele „albe" (în principiu, câteva bâte de baseball) până la arme de foc (pistoale, puști etc.) și grenade. Ca să îți faci o idee despre cine o să te sperie prin cotloanele liceului, aceștia nu sunt profesorii (deși...), ci rezultatul unor experimente tare neortodoxe, un fel de zombie urâți și sensibili la lumină. Care e faza cu lumina? Păi una dintre „armele" pe care le ai la dispoziție este o lanternă. Monștrii cu care ai de-a face sunt de obicei învăluiți într-un fel de nor întunecat care poate fi dispersat numai cu lumina, ceea ce îi face pe ăia răi mai sensibili. De unde și utilitatea unei lanterne. Chestia faină este că lanterna nu este singura sursă de lumină. Pe lângă becurile din tavan (duh!), mai avem și ferestrele, care pentru a da destulă lumină trebuie sparte. Cum? Cu armele. Asta este o altă noutate adusă de Obscure. Are un fel de engine fizic, în ideea că majoritatea mobilierului ușor (scaune și altele de acest gen) poate fi mișcat, iar geamurile pot fi sparte. Și uite așa mai golești un automat de sucuri (ca să îți refaci sănătatea cu un Mauntăn Diu) sau spargi geamul de la o ușă ca să o deschizi mai ușor.



Uite mă pentru ce erau bune cursurile alea de la Politehnică



Toată lume mâinile-n aer! Să cântăm împreună!

Așadar și prin urmare

Din punct de vedere grafic, jocul a scos câteva „Bă, da' bine arată" de la necunoscuții care se tot perindau pe la calculatorul meu. Ceea ce e, evident, de bine. Engine-ul grafic este frumușel, personajele arată bine, mediul și mai și. Monștrii sunt făcuți cât să te sperie/îngrozească/scârbească și când ajungi să fii fugărit de ditamai norul cu monștri poți să te oprești, să spui „Uaaa" și să mori în chinuri. Singura problemă e că fără o lanternă (sau o armă cu o lanternă lipită pe ea) orbecăi ca chiorul, dai nas în nas cu ăl mai urât monstru și nu vezi de ce mori. Sunetul este, după umila mea părere, absolut demențial. Un cor de copii numai buni de puși în reclamele cu o lume roz îți cântă suav în ureche în timp ce dracii sar în jurul tău. Acesta plus sunetele de ambient (tot timpul auzi diverse zgomote de uși trântite, zbierete și răgete de animale) fac din Obscure un joc cum nu se poate mai „dotat" la capitolul sunet.

Marea problemă a jocului vine, surpriză!, de la controale. Care, fiind vorba de un joc gândit pentru console, sunt GROAZNICE. Și foarte, foarte multe, atât de multe că o să te încurci între ele. Din fericire, poți să folosești un gamepad. Sau tastatura. Sau amândouă, pentru că jocul te lasă să-l joci în doi (doar de aia sunt două personaje tot timpul pe ecran). Ah, era să uit de asta. O idee fantastică! Auzi tu, un adventure pe care să-l joci în doi, în cooperativ!

Ca să nu o mai lungim, Obscure este genul de joc care apare de nicăieri și te lovește acolo unde trebuie. A trecut destul de mult timp de când nu am mai jucat un adventure horror de calitate, așa că Obscure a fost exact ceea ce căutam. Sper să vă convingeți și voi de asta.

■ **Mitza**

Titlu	Obscure
Gen	Adventure/Horror
Producător	Hydravision/Microids
Distribuitor	DreamCatcher
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.obscure-game.com



Grafică	9/10
Sunet	10/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	8/10

8,2

Dungeon Lords

Bagă la cap – un lucru început TREBUIE și terminat...

... mi-a zis mie tata odată, în timp ce trăgea de o bere de vreo oră. Așa că io nu fac altceva decât să transmit o vorbă de duh, că de ținut de ea, și așa nu mă țin. Puțini sunt cei care se țin oricum, în principal și din cauză că satisfacția lucrului dus la bun sfârșit este mult prea redusă față de cum ți-ai închipuit când te-ai apucat. Însă e bine de precizat că atunci când ești plătit să faci ceva, lucrurile stau altfel... sau așa ar trebui. Însă nația noastră de latini e clar că are o filozofie mai specială, în nici un caz mai bună.

Troianism

Fiind vorba de un joc la a cărui producție asistăm în mod interactiv și având în față un articol tipic, vom începe cu povestea jocului, care sper că va rămâne aceeași până la urmă. Așadar, pe vremea când Big Bang-ul era doar un vis frumos, iar galaxiile se apropiau în loc să se departeze, în perioada în care puricele își dădea din consolă 2000 la Agility și sărea în înaltul cerului, de unde striga că nu a cheat-uit, trăiau mai mulți împărați. Ei nu trăiau oriunde, ci în împărățiile lor, care erau alcătuite din mici orașe separate de o sălbăticie de te apuca groaza. Unii erau buni, alții răi, iar ceilalți erau pur și simplu proști, exact ca în zilele noastre. Din aceste câteva cuvinte se înțelege clar diadema viitoarelor confruntări de ordin în general idiosincratic și categoric exhaustiv. În cazul de față Lord B. își dorește putere, o caracteristică normală pentru o minte expansionistă. Un alt Lord, pe nume D., a cărui minte e similar expansionistă cu cea pe care a avut-o marele nostru poet Mihai E., pentru a-și ține low-FPS-ul său oraș în posesie, îi promite lui B. că i-o va da pe fiica lui, Lady E., de soție. Din nefericire, Lady E. este romantică, naivă și egoistă prin definiție și are un alt drăguț, un ofițer din armata regelui (a se observa și ține minte că legenda pasiunii femeilor pentru uniforme nu este o minciună). Ea fuge, lăsându-l pe tată tâmpit de durere și pe Lord B. cu fantasy-urile în stadiu de proiect. Ca urmare, neavând pe ce, Lord B. va pune mâna pe sabie și va arunca o întreagă armată de aberații fantasmagorice, iraționale și cretine asupra tuturor. În concluzie, fiica trebuie găsită, pentru că de întinarea ei depinde viitorul patetismului global. A, să nu uităm de orașul elfilor, dar asta este o altă poveste.



Close Combat



Sub tăișul săbiei

Imp și Osibilități

Motivul pentru care am elaborat o asemenea poveste este că reprezintă o metodă consacrată de a mă sustrage de la a acorda o atenție prea mare detaliilor tehnice. În acest fel, voi, cei pentru care scriu, veți rămâne cu o impresie pozitivă despre joc și cu una proastă despre mine. E un mic sacrificiu făcut pentru unii oameni care merită, ca de exemplu cel care se află în spatele acestui joc, D.W. Bradley, același care a conceput și seria Wizardry. Dacă Wizardry a fost o capodoperă, jocul de față ar fi putut fi și el la fel, însă nu e. Din experiența mea anterioară patch-ului, pot spune că jocul a fost lansat pe piață cam pe la jumătatea procesului de producție. E clar că ceva acolo nu a mers... Oricum, voi vorbi de varianta post patch, pentru că atunci va deveni posibil să jucați câte ceva. Avem în față totuși o abordare destul de interesantă a genului RPG, în sensul că, o dată cu evoluția personajului, jocul devine din ce în ce mai action. Dacă inițial e relativ dificil de evoluat, pe măsură ce elementele de tip action intervin în combat, perspectiva se schimbă radical. Inițial aș putea spune că este extrem de frustrant să joci o clasă axată pe magie, deoarece combat-ul este tot de tip close, cu diferența că există opțiunea armelor magice. Pe măsură ce punctele de experiență cresc, puteți investi în abilitățile specifice clasei și lucrurile se mai așază. Evident, warrior-ul are aceeași tendință de a face din joc un fleac. O concluzie inițială ar fi că avem un action – RPG, dar într-un sens mai special. Voi extinde această idee atunci când acest joc va beneficia de o relansare.

Obi și Ectivitate

Pentru a vă face să înțelegeți de ce acest joc putea să fie de cinci ori mai bun dacă era terminat, să discutăm un pic sistemul RPG. Cu fiecare skill acumulăm o cantitate de experiență care poate fi apoi distribuită într-un număr impresionant de skill-uri, în funcție de clasă. La fiecare level up, primim un bonus suplimentar care ajută la o dezvoltare mai rapidă, mai ales că respectivele costuri cresc exponențial. Cu fiecare nivel de skill, apar tot felul de elemente interesante, legate fie de combo-uri, fie de abilități ascunse inițial, ceea ce dă o aură misterioasă și din ce în ce mai action. Sistemul este bun, îl apreciez, însă este prost echilibrat și prost aplicat. În primul rând, puteți folosi vrăji și arme indiferent de clasă sau de nivel. Însă se aplică niște reduceri, puncte negative care se distribuie oarecum nedocumentat în caracteristicile de bază. Adică un warrior poate să dea liniștit cu vrăji, însă mai puțin eficient,

un mage poate purta heavy armor, însă cu atât de multe puncte negative încât va lovi cam o dată din zece și va face un damage, dar asta e o altă poveste... oarecum de înțeles. Problemele cele mai mari sunt legate de armele magice, indispensabile pentru clasele de magie. Astfel, ca să poți face skill mare la magic weapons, ai nevoie de light weapons mare. Majoritatea armelor magice sunt staff-uri, ceea ce necesită mai multe puncte la skill-ul de staff-uri. Și așa mai departe. Nu mai rămân decât puține puncte pentru skill-urile propriu-zise, cele de școli de magie. Mare noroc că inamicii sunt în general numeroși și nu tari, ceea ce permite obținerea unui damage maxim din combo-uri... Pe lângă asta, magii nu pot folosi decât de un număr limitat de ori aceeași vrajă pe minut... cam o dată. Și uite așa, clasa ideală tot cea de close combat rămâne. Eu sper totuși ca atunci când jocul va fi într-adevăr gata, să funcționeze altfel.


Bătrân, da' bogat



Subi și Ectivitate

În rest, jocul are probleme și mai mari. În primul rând, inamicii apar pe principiul spawn-ului, pe care îl detectezi ușor deoarece se blochează calculatorul pentru câteva secunde. Asta ar fi ok dacă ar funcționa pe modelul Wizardry, însă e complet absurd. Ajungi în puncte în care trebuie să lupți cu un boss și din trei în trei minute ești obligat să mai re-rezolvi câte o mică hoardă de entități agresive, ceea ce este foarte deranjant. Pe lângă asta, engine-ul grafic, deși arată bine, nu te ajută prea mult. Zidurile și obiectele au o suprafață intimă destul de mare, iar camera se comportă îngrozitor în singurul mod 3rd person oferit. Animația personajelor este problematică, deși ar fi trebuit să fie foarte bună în condițiile în care avem elemente de action. Evident, jocul are acea componentă obsesivă de tip Diablo, însă după ce îți dai seama că producătorii nu au implementat deocamdată harta... obsesia dispare. Lumea din joc e mare și nu te poți descurca fără hartă și uite așa sfârșești prin a nu mai juca după primele 20 de minute pentru că te pierzi. Singurele aspecte pozitive legate de grafică sunt texturile și designul anumitor zone, care e plăcut ochiului, dar inutil... pe un Athlon 64 3200 cu GeForce 6800 GT și 1GB RAM jocul sacadează... adică optimizarea engine-ului e egală cu zero în condițiile în care arată așa cum arată (adică mediu). Sunt sigur că peste șase luni vom avea un joc de nota 8, însă acum mi-e greu să-l evaluez pentru că nu e terminat. Printre altele, am fost foarte plăcut impresionat de componenta multiplayer, care promite și ea să fie funcțională cândva. Are idei interesante, este atractiv, are componenta obsesivă absolut necesară, dar este imposibil de jucat deocamdată... îmi pare sincer rău...

■ **Locke**

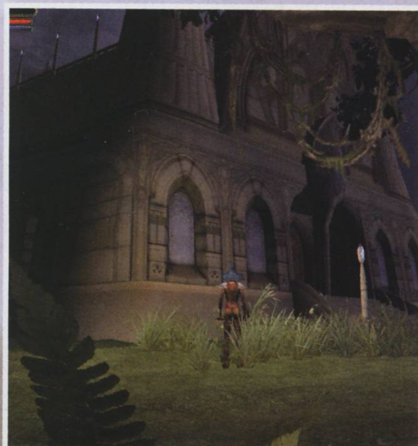
P.S Știre de ultimă oră cred... au apărut hărți pe site, așa că no... îi mai dăm un +1.

Titlu	Dungeon Lords
Gen	RPG
Producător	Heuristic Park
Distribuitor	DreamCatcher Int.
Procesor	PIII 1GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	128 MB, DX 9
ON-LINE	www.dungeon lordsgame.com



Grafică	6/10
Sunet	4/10
Gameplay	4/10
Multiplayer	7/10
Storyline	6/10
Impresie	7/10

5,6


Welcome to the City of Light


Cabana din salcâm așteaptă



Laser Squad Nemesis

E-mail-ul, invaziile şi tura vecinului

Tactica şi strategia militară reală, adică ceea ce se întâmplă în cazul unei lupte reale, se bazează în mare parte pe principiile unui individ pe nume Sun Tzu, care se găsesc în cartea sa, The Art of War. De fapt, ca să fim şi pe gustul altora, orice strateg care se respectă ar trebui să aibă cartea asta pe post de Biblie. Ciudat este faptul că majoritatea principiilor lui Sun Tzu se aplică foarte bine şi în jocurile de strategie, deşi uneori sunt distruse de bug-uri şi de greşeli de concepţie. Pe marginea acestor principii tactice, aduse un pic la zi de către specialiştii de azi, a luat naştere celebrul XCOM: UFO Defense. Asta a fost demult, jocul a fost un mare succes, dar era timpul pentru o reeditare. E bine de ştiut încă de la început că atât jocul, cât şi acest review se adresează în primul rând pasionaţilor de jocuri tactice hard-core, care sunt în stare să gândească în acelaşi mod ca la şah.

Reguli

LSN a fost lansat acum ceva vreme, însă într-o variantă destinată jucatului exclusiv online, mai exact „by e-mail". Ştiu că mulţi strâmbă din nas când aud de astfel de moduri de a juca, însă o să vă explic ceva mai târziu de ce este cea mai bună variantă în cazul de faţă. Ulterior, echipa lui XCOM a reuşit să adune misiuni suficiente pentru a crea patru campanii majore de single player. Aşa că ne-am trezit cu o reeditare şi cu un nou mod de abordare: pachetul costă în jur de 20 de dolari şi are incluse trei luni gratuite de joc, după care va trebui plătită o taxă ca la orice joc online. Cele patru campanii cuprind cele patru rase existente – Marines, Spawn, Machina şi Grey – fiecare având caracteristicile sale unice şi speciale, fără similarităţi cu celelalte. Asta înseamnă că tacticile vor trebui să fie adaptate în funcţie de rasă. La începutul fiecărei misiuni se primesc un număr de puncte de start, care se pot cheltui pe unităţi. Evident, în funcţie de caracteristici, unităţile pot costa între unu şi şase puncte, de aceea va trebui să fiţi foarte atenţi ce alegeţi (de exemplu Grunt=1, Commander=3 etc.). Aceste unităţi vor fi introduse manual în joc de către voi, într-o anumită zonă desemnată anterior, spawn zone. Odată introduse şi sper io organizate pe grupuri de attack sau defense, le veţi putea mişca în scopul detectării şi anihilării inamicului. Ei bine, aici începe arta războiului. Fiecare unitate primeşte un timp precis de zece secunde (practic tura durează zece secunde), în care va putea să execute comenzile primite. Dată fiind natura specializată a unităţilor, posibilităţile tactice şi strategice devin infinite. Cu alte cuvinte, se transformă într-o joacă de-a războiul la cel mai înalt nivel. Ca o menţiune, ni se recomandă în anumite locuri să luăm drept exemplu principiile luptei în spaţiu restrâns, din tratatele de tactică aparţinând celebrelor trupe SEALS...

Tot reguli

Jocul nu impresionează în nici un caz prin grafică (e 2D), care în comparaţie cu ceea ce se găseşte astăzi pe piaţă este doar o reprezentare schematică. Din fericire, un engine grafic mai performant ar fi încurcat mai mult decât să ajute cu ceva. Dacă aveţi dificultăţi în a vă muta „piesele" din cauză că anumite zone sunt mascate, aveţi un buton care elimină relieful în favoarea vizibilităţii. Interfaţa este simplă, la obiect şi ajută, spre deosebire de altele. Aici se găseşte setul complet de comenzi pe care le puteţi da trupelor, toate suficient de bine explicate în help. De asemenea, pentru a intra mai bine şi mai repede în inima acţiunii, veţi găsi şi câteva misiuni tutorial, pe care io le-aş considera drept obligatorii, ca să fiu sincer. Jocul nu este altceva decât o versiune mai modernă de



Se poate şi cu forţa



Baraj de foc

șah. Câștigătorul va fi triat categoric în funcție de inteligența și de nivelul cunoștințelor, șansa fiind permisă doar începătorilor.

Joc online

După cum spuneam, acest joc cere o taxă pentru a putea fi jucat by e-mail, ceea ce este ușor incorect, deoarece singurul serviciu pe care îl oferă producătorii este acela de a vă facilita găsirea de noi parteneri. Însă este groapa lor, nu a mea... Spuneam că, totuși, by e-mail reprezintă cea mai bună variantă de joc în acest caz, pentru că de multe ori o tură vă poate lua ore în șir de gândire, de teste (se pot testa mutările) până când ajungeți la o variantă satisfăcătoare. By e-mail nimeni nu va sta după voi, plus că nici nu aveți nevoie să fiți permanent conectați la Internet. E-mail-urile se trimit prin intermediul jocului și nu sunt altceva decât o salvare cu un set de mutări – simplu și eficient. Dacă aveți o minte de șahist, nu cred că există o alegere mai bună în materie de jocuri...



■ **Locke**

Tactici, Tehnici și Proceduri

Spre deosebire de ceea ce cred mulți, strategia militară este construită în jurul a trei termeni esențiali: Tactici, Tehnici și Proceduri. Tactica este alcătuită din toate elementele legate de distribuirea, organizarea și mișcările trupelor militare, cu scopul final de a obține o poziție avantajoasă în raport cu inamicul. Un exemplu concludent se referă la componența unui grup de atac (echipa tactică de trei sau de patru, cu scop defensiv, de atac sau de suport în LSN). Tehnicile sunt metodele folosite de către trupe pentru a duce la bun sfârșit anumite misiuni, componente ale cadrului tactic predefinit. Un exemplu de tehnică este legat de modul ideal în care un grup de atac va traversa un spațiu deschis, pentru a minimiza numărul de victime. Procedurile reprezintă modul detaliat în care se execută o anumită acțiune. Un exemplu de procedură este, să zicem, să aruncați două grenade în loc de una ca să fiți siguri că unitatea este eliminată și că eventualele unități care o acompaniau vor fi afectate. De aici încolo, există zeci de mii de pagini scrise în detaliu, de manuale de război foarte bine documentate din cazuri reale, cu o aplicabilitate aproape de speriat în jocul de față. O mică parte din toate acestea, cu particularizare pe LSN, se pot găsi pe acest site:
www.3nw.com/lsn/.



Când nu există decât două posibilități

Titlu	Laser Squad Nemesis
Gen	TBS
Producător	Codotech
Distribuitor	Codotech
Procesor	P III 500 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	opțională
ON-LINE	www.lasersquad nemesis.com



Grafică	7/10
Sunet	5/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	5/10
Impresie	8/10

7,1

SWAT 4

Jungla de beton așteaptă să o cureți de gunoaie

Nefiind un fan al genului și nejucând nici un joc din „bătrâna" serie SWAT, singurul squad based shooter cu care îl pot compara este Rainbow Six 3: Raven Shield, un titlu în compania căruia am petrecut zeci de ore lichidând sistematic terorist după terorist. În SWAT 4, obiectivul misiunilor nu constă în eliminarea obligatorie a băieților răi, misiunea ta în calitate de polițist și de comandant al unei unități



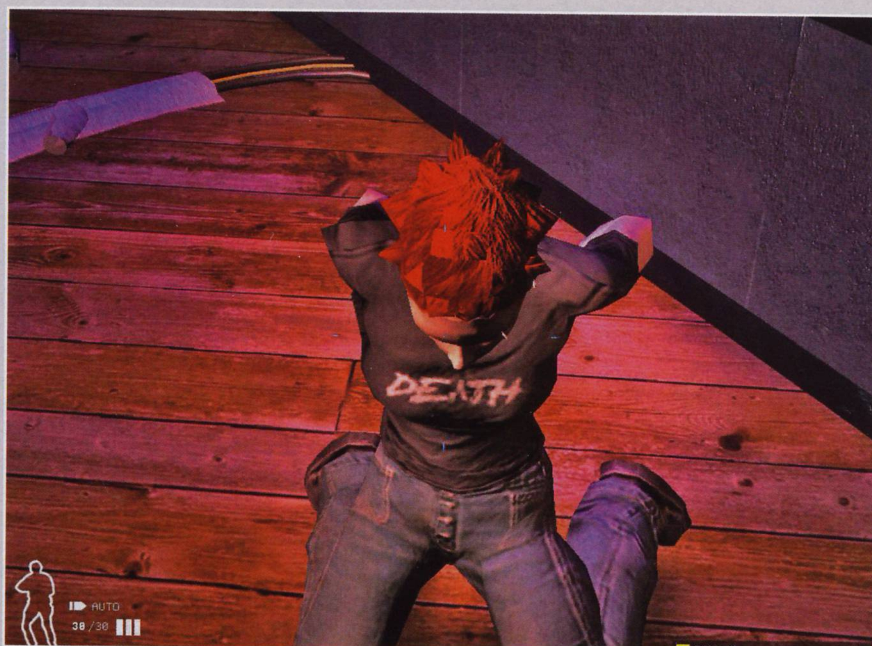
Officer KiMO intră în scenă

de elită formate din crema cremelor forțelor de poliție fiind aceea de a salva cetățeanul de rând din situații extreme, cum ar fi jafuri, răpiri sau amenințări cu bombe. „Realist" și „mai intens decât orice alt joc al genului" sunt cuvintele ce descriu cel mai bine jocul produs de Irrational Games.

După blocuri

Campania îți va purta pașii de-a lungul unor misiuni pe parcursul cărora vei fi pus în situații extrem de periculoase, din fața cărora orice sectorist ar bate în retragere. Este important însă ca înaintea unei astfel de misiuni să te documentezi , orice informație primită de la comandament putându-se dovedi mai târziu a fi extrem de folositoare. Astfel, o fotografie a suspecților sau un plan al clădirii pe care urmează s-o iei cu asalt sunt mai mult decât binevenite. De asemenea, există opțiunea de a alege înaintea fiecărei misiuni dintre diverse tipuri de arme și gadget-uri. Fiind polițist însă și nu vreun pui de Arnold, nu ai la dispoziție lansatoare de rachete, dar ai acces la o serie de arme neletale, cum ar fi sprayul cu piper și diverse tipuri de grenade: flashbang-uri sau cu gaze.

Interesant este că în cazul de față nu ești nevoit sa-ți alegi ceva anume, deoarece jocul te servește automat cu tot ce ai nevoie pentru a curăța orașul de gunoaie. Foarte rapid, am aflat că meseria asta este a naibii de periculoasă și de tensionată, deoarece nu știi niciodată ce te așteaptă după colț. Poate fi un cetățean îngrozit care încearcă să fugă sau un criminal care nu va ezita să-ți facă vesta sită. Spre deosebire de Rainbow Six, unde cum vedeam un terorist îl eliminam în doi timpi și trei mișcări, în SWAT 4 situația stă puțin altfel. Ca polițist, ești nevoit să acționezi în limitele legii, să protejezi nevinovații și să ucizi doar dacă nu există altă soluție. Așadar, nu-i deloc bine să tragi în tot ce mișcă, uciderea unui cetățean, fie el și turmentat, echivalând cu sfârșitul misiunii, iar lichidarea unui terorist care refuză să coopereze duce la scăderea punctajului acordat la sfârșitul fiecărei misiuni. Fiecare civil trebuie convins să se liniștească, după care poate fi încătușat și raportat pentru a-l pregăti de evacuare. Există însă și specimene mai recalcitrante, care fără un glonț în talpă sau o porție de piper nu se liniștesc. Însă capturarea unor adversari necesită un oarecare dram de răbdare, pe care de multe ori recunosc că nu l-am avut, așa că am recurs la metode extreme de convingere... „Ah, nu vrei să arunci arma!? Stai așa..."



Raid în discotecă

Polițist la datorie

Într-una din primele misiuni, echipa este trimisă să investigheze o casă, proprietarul fiind suspectat că a răpit eleve ale unui liceu din apropiere care, după câteva zile, au fost descoperite moarte. Încet, pătrund în casă, o veritabilă cocină, și dau peste maică-sa, care începe să bată câmpii și să mă implore să-i las băiețelul în pace. „Aiurea. Cum ți-am prins băiatul, maică, ți l-am și găurit", îi spun babei care începe imediat să zbiere, refuzând să se predea. Un spray în ochi și-am rezolvat problema. În cele din urmă, descopăr o încăpere încuiată. Îi ordon unuia dintre coechipieri să arunce o privire pe sub ușă cu ajutorul unui dispozitiv special creat în acest scop și împart grupul în două. În spatele ușii, un bărbat înarmat. Prima echipă aruncă încuietoarea în aer, iar a doua dă năvală în încăpere după ce a aruncat o grenadă „flash" pentru a-l buimăci pe suspect. Manevra are rezultatul scontat, iar suspectul se predă. Un caz fericit, deoarece, de cele mai multe ori, un criminal încolțit nu se lasă prins. În camera următoare, echipa are parte de un spectacol macabru: suspectul nu numai că răpește fetele și le ucide, ci le și torturează, în tot acest timp înregistrând totul cu ajutorul unei camere video. În scurt timp, echipa îl descoperă și pe făptaș. Neimpresionat de amenințări, acesta încearcă să riposteze. Mare greșeală!

Interesant este că în cazul lui SWAT 4, dacă dorești reluarea misiunii, oamenii din casă nu vor mai ocupa aceleași poziții, iar asta nu face decât să crească rejucabilitatea misiunilor. În plus, în cazul de față AI-ul coechipierilor este surprinzător de bun, aceștia răspunzând cu promptitudine ordinelor. Camarazii se comportă suficient de realist, vor năvăli în încăperi ca o echipă și vor încerca să-i captureze vii pe suspecți,



Pfiuuu! Iar au uitat să tragă apa!



După tine...

SWAT – Doctrină

„Să vii cu soluții de ultim moment pentru a rezolva problemele create de alții"

Înainte de toate, menirea SWAT este să salveze vieți. Punct. Aceasta este cea mai importantă activitate ca membru al comunității forțelor de impunere a legii. Echipele SWAT sunt parte integrantă a forțelor de impunere a legii, spre deosebire de Operațiuni Speciale din cadrul armatei, care impun politică. Există voci care susțin că echipele SWAT intimidează comunitățile mari și pun prea mult accent pe tactici militare și pe proceduri operaționale. Dar în aceste zile în care criminalitatea a atins cote alarmante, crimele au devenit extrem de violente, bandele sunt mai bine înarmate ca niciodată, iar cartelurile drogurilor se extind, existența unor unități capabile să protejeze cetățenii și să impună legea este imperios necesară.



Așadar, care este doctrina SWAT? SWAT există pentru a salva vieți.

Notă

În multe filme polițiste de succes, eroii trag cu armele în mod repetat, ucigând băieți răi pe bandă rulantă, scenele transformându-se astfel în ceva cu totul spectaculos. Aceste fantezii, combinate cu schimburi de focuri senzaționale, dau apă la moară stereotipului conform căruia toți polițiștii adoră să tragă neîncetat cu arma.

Dar conform oficialilor poliției, experților în criminalistică și studiilor făcute de The Associated Press referitoare la metodele de impunere a legii, foarte puțini dintre ofițerii de poliție, ca să nu mai vorbim de operatorii SWAT, au tras vreun foc de-a lungul carierei în afara poligonului.

În ciuda numărului mic de astfel de evenimente, există percepția potrivit căreia ofițerii trag cu arma destul de des.

S-ar putea ca echipele SWAT să fie văzute ca niște unități para-militare sau un „accesoriu" prea mortal în comunitate din cauza felului în care se îmbracă și armamentului pe care îl folosesc. Aceste elemente sunt folosite de către SWAT nu doar pentru propria lor protecție, dar și pentru a rezolva imediat orice situație, înainte ca cineva să pățească ceva.

dar dacă cineva este în pericol, nu vor ezita să elimine amenințarea. Iar dacă rămân în urmă, o fac pentru a mai arunca o privire după probe sau pentru a se asigura că totul este în ordine.



În casa unui criminal dement


Nu mersi, prefer să stau de șase...

În așteptarea lui SWAT 5

Grafica, deși nu se ridică la nivelul unui Half-Life 2, nu este deloc rea. Fiecare loc te întâmpină cu o atmosferă diferită, pe fondul unei tensiuni continue, cu un level design și efecte de iluminare reușite și un bump maping omniprezent, iar coloana sonoră excelentă aduce un plus de greutate unei atmosfere și așa suficient de apăsătoare. Pe lângă nivelurile de dificultate, cel care crește rejucabilitatea este editorul de misiuni, în care îți poți gândi propriile scenarii modificând o serie de parametri. Jocul mai dispune și de un multiplayer solid, în care maxim cinci jucători pot juca în modul co-op, iar 16 jucători își pot da liniștiți în cap în modul SWAT vs. Suspects. Așadar, un joc excelent care, deși nu aduce nimic nou, reușește să ofere o experiență de neuitat pe parcursul unui număr însemnat de misiuni cu obiective diverse și cu o doză de realism cum rar am mai întâlnit.

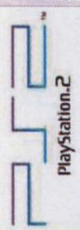
■ KiMO

Titlu	SWAT 4
Gen	FPS
Producător	Irrational Games
Distribuitor	Vivendi Univ. Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.swat4.com



Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	8/10
Impresie	9/10

8,6



Gran Turismo 4

Avansăm în viteză

Seria Gran Turismo a reușit întotdeauna să atragă admirația gamerilor și eu consider că până și cei care văd în console răul pe pământ apreciază calitatea acestor jocuri. Unii dintre ei poate chiar au câte un PlayStation și câteva jocuri tari, ferite de privirile prietenilor în fața cărora își expun doctrina anti-consolistică. Și da, Gran Turismo 4 este un joc pe care nu poți să-l lași să treacă pe lângă tine, cum de altfel au fost și restul titlurilor din serie apărute până în acest moment.

Huge Turismo

Principalele moduri de joc din GT4 sunt Arcade și Gran Turismo. Primul are la rândul său mai multe variante de joc: single race, time trial și mai ales spectaculosul mod Human vs. Human, fie că e în split screen sau în LAN, pentru cei care dispun de cele necesare pentru a organiza astfel de curse. Dar adevăratul univers GT4 se deschide abia când ai decis să-ți faci o carieră în acest joc, atât la propriu, cât și la figurat, deoarece pentru a-l parcurge în întregime ar trebui să te învârți de niște zile de concediu. Mulțimea de opțiuni disponibilă în harta/meniul jocului este impresionantă și te face să realizezi rapid că DVD-ul jocului nu va ieși prea curând din consolă. Dacă ești fericitul posesor al unui memory card pe care se află și o salvare din Gran Turismo 3 A-spec, ai scăpat de școala de pilotaj, ba mai mult, bugetul îți crește și cu frumușica sumă de 100.000 de credite. Lucru oarecum corect ținând cont că te-ai chinuit o dată să treci de acest capitol. Pe memory card-ul meu însă nici urmă de salvare, așa că a trebuit să mă înființez de îndată la Licence Centre pentru a-mi câștiga dreptul la condus. Pe lângă asta, am mai primit și câteva mașinuțe numai bune de trimis în câmpul muncii, fiecare la cursele care le permit participarea. Una dintre ele este NIKE One 2022, pe care o primești de îndată ce te vezi cu permisul International B în buzunar. Ce mai, o minunăție de mașină care, dacă ar apărea vreodată în realitate, pun pariu că ar avea un succes nebun în România, la ce frumusețe de parc auto avem. Ca să mă întorc la școala de pilotaj, aș menționa două examene „mai deosebite", care mi-au atras atenția (mai mult timp). Primul este cel cu numărul 15 de la International B, în care trebuie să faci un tur de circuit cu un Alfa Romeo Giulia Sprint GTA 1600 '65 printr-un orășel italian (Citta di Aria). Un circuit tehnic cu străzi foarte înguste și două curbe „ac de păr", unde cea mai mică greșeală aduce cu sine eșecul. Al doilea este numărul 15, de data aceasta de la International A, în care te afli pe circuitul Nürburgring la volanul unui Mercedes-Benz 190 E 2.5. Problema în cazul de față este că avem de-a face cu un circuit foarte lung, astfel încât aproximativ nouă minute trebuie să fii cât se poate de concentrat pentru a nu greși și a te încadra în unul din timpii care asigură reușita.



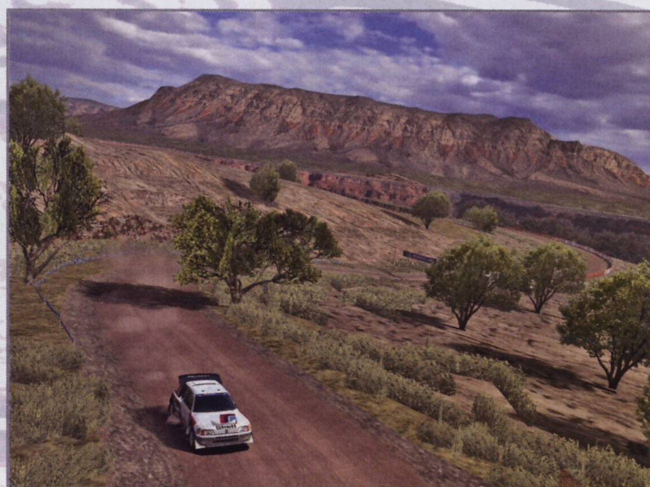
Cu asta m-aș duce pe la țară

Aproape perfect

Mașinile, dar și o parte dintre evenimente sunt împărțite în funcție de țara de origine. De exemplu, la cursele din Europa nu te poți prezenta doar cu o mașină fabricată într-o țară de pe bătrânul continent, în unele situații chiar într-o țară anume. De asemenea, există restricții legate de anul de fabricație, transmisie, motor, de dimensiunile mașinilor sau de pneurile cu care este echipată mașina. Practic, acest lucru te împinge să-ți alegi o strategie de abordare a evenimentelor și să te gândești bine înainte de a-ți vinde mașina, pentru care oricum nu vei primi



Oare cât e avansu' la una de-asta?


Nu-i nici o benzinărie pe aici?



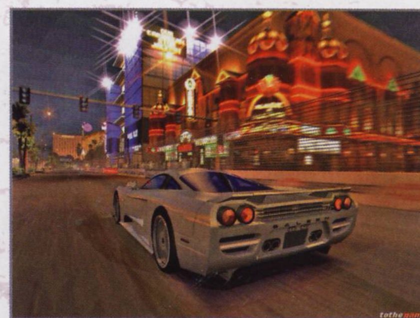
La o plimbare prin oraș

prea mult. Se poate spune chiar că te cam trag în țeapă la faza asta. Când vine vorba de cumpărat mașini, ai la dispoziție reprezentanțele pentru mașini noi, dar în Gran Turismo 4 există și posibilitatea de a cumpăra mașini uzate din câteva centre grupate în funcție de anul în care au fost produse. După ce pui bani deoparte, te poți apuca să-ți echipezi bolidul cu diverse piese, pe care le găsești la Tuning Shop-ul aflat la reprezentanță. Motorul, frânele, aprinderea, suspensiile sau alte părți pot fi îmbunătățite pentru a spori performanțele mașinii. Atenție totuși, unele evenimente acceptă doar mașini care nu au fost tunate.

Una dintre surprizele din Gran Turismo 4 este apariția unui mod B-Spec în care, păstrând proporțiile, ești un fel de Jean Todt al curselor de turisme. Mai exact, tu urmărești cursa în timp ce îi dai pilotului indicații. O variantă interesantă de a aborda în special cursele de lungă durată, când poți să stai relaxat și să-i transmiți celui aflat la volan când să forțeze, când să încerce o depășire sau în ce moment să intre la standuri. Bineînțeles, această opțiune reduce din satisfacția pe care o ai la sfârșitul cursei.

Realismul ridicat și atât de aclamat al jocului se datorează în special fizicii mașinilor, dar și părții grafice, care scoate ce-i mai bun din PlayStation 2, a cărui carieră se cam apropie de sfârșit. Fiecare mașină se comportă diferit pe traseu și permite abordări diverse, în special în cazul virajelor dificile. Perioada de frânare mai scurtă poate fi una dintre armele în lupta cu AI-ul în cazul în care avem de-a face cu un traseu tehnic, iar mașina nu poate face diferența pe linie dreaptă. Reacția mașinii la comenzile tale e bună, dar de mai multe ori am constatat că o combinație între butoanele direcționale și joystick-ul analogic dă rezultate mai bune. Desigur, cei care au un volan Driving Force Pro sunt scutiți de aceste mici probleme.

Din punct de vedere grafic, atât mașinile, cât și circuitele sau spectatorii arată mai bine ca în orice simulator auto apărut până acum. Alături de sunet și de fizică, grafica ne oferă un realism foarte ridicat, exact ce ne dorim de la un simulator auto. Practic, singurul lucru care mai lipsește este mirosul pneurilor încinse, lucru care se poate rezolva dacă ai înclinații piromane. Ah, și încă un lucru: DAMAGEEE. Nici în Gran Turismo 4 nu suntem pedepsiți pentru ieșirile necontrolate în decor sau acroșajele cu alte mașini. Acesta este marele neajuns al jocului și iată că suntem nevoiți să mai spunem o dată: „Poate data viitoare".


Everybody get yo' roll on...



Una dintre cele 720 de mașini din joc

Must have

După cum am fost obișnuiți, echipa Sony-Polyphony Digital a livrat încă o minunăție de joc. Mai mult decât atât, văd în Gran Turismo un atu important în lupta dârză dintre Sony și Microsoft, deoarece jocul este disponibil exclusiv pentru PlayStation, lucru care mai mult ca sigur va fi valabil și pentru următoarea generație de console. Până la Gran Turismo 5, talpă (x)!

■ **Rzarectha**

Titlu	Gran Turismo 4
Producător	Polyphony Digital
Distribuitor	Sony
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05



Oddworld: Stranger's Wrath

Când gura îți miroase ceva mai deosebit...

Când o gură nu miroase foarte bine, îți va fi foarte greu să o ții neaerisită și astfel apar o grămadă de complicații respiratorii cu repercusiuni grave asupra carismei. Așa că îți dai un nume de genul Stranger și te pui în slujba binelui comunitar. Într-un fel sau altul, cu siguranță că vei reuși să atragi atenția, chiar dacă pe o perioadă scurtă și de la mare distanță. Printre domeniile de activitate care ți-ar putea fi deschise, sigur nu se află medicina sau preoția. Așa că din categoria serviciilor pe care le poți aduce unei comunități va trebui să alegi unul mai singuratic, ca de exemplu cel de vânător de recompense. Vei fi un dur, banii îți vor curge, ceea ce îți va aduce mulțumiri și pe planurile mai organice și sentimentale... deși îți pute gura.

Stranger

Oddworld este acea lume în care odiseele lui Abe au fost gustate din plin. Cu timpul, lumea a devenit univers, ceea ce a dus la apariția unui număr mărișor de jocuri, videoclipuri, povești etc., iar mai nou va intra exclusiv în lumea


Un Străin nervos

cinematografică. Dacă ar fi să ne luăm după deținătorii licenței de Oddworld, se pare că avem în față ultimul joc situat în acest univers. Așa că dacă aveți un Xbox în casă, cred că ar merita să intrați în posesia unei copii a lui Oddworld: Stranger's Wrath, mai ales pentru viitoarea sa valoare istorică. În ceea ce privește calitatea, anticipez un pic și spun că este indiscutabil de bună, mai ales că eu sunt un adept al jocurilor pentru PC. După acest mic spot publicitar, cred că e vremea să renunț la atitudinea asta de profesionist și să vă spun exact ce legătură au Oddworld și mirosul cadaveric al gurii. Nu este vorba despre orice gură, ci de aceea a lui Stranger... Da, așa este cunoscut în lumea aberațiilor din joc dotate cu ceva inteligență. Stranger vine de undeva din nord sau din sud... și e un dur până la măduvă. Scopul lui în viață este să ignore pasta de dinți și să curețe lumea din jurul Râului de nelegiuiți și de alte animale, deși nu toată lumea este de acord. Stranger este de fapt un rebel fără cauză, idolul generațiilor tinere de găini și cocoși cu accent texan de lângă Water Facility, un James Dean al greșelilor genetice. Totuși, lumea încă nu s-a lămurit din ce rasă face parte...

Beberița

După cum știți, a face un shooter pentru consolă nu e o treabă tocmai ușoară. Genul cel mai potrivit pentru console este fără îndoială cel action, din motive evidente. EA Games a reușit o performanță impresionantă în acest joc, și


O veveriță de cartier

anume aceea de a combina într-un mod foarte reușit un action cu un shooter, rezultând jocul de față. Astfel, Stranger fuge în patru labe, sare, se cațără, lovește ca orice Mario care se respectă, însă în majoritatea timpului va sta cu arbaleta cu două țevi la ochi. Modul de control este foarte ușor și cu o curbă rapidă de învățare, ceea ce vă va face să rămâneți mai tot timpul în first person. Dacă mai ținem cont și de ciudățeniile care se folosesc pe post de muniție, nu cred că cineva va avea de comentat ceva... Partea de Oddworld prezentă în joc este populată, evident, cu ființe organizate în comunități de tipul orășelelor de țară... sau mai mult decât atât. Fiecare oraș are mai multe instituții aflate la dispoziția indivizilor de tip Stranger. De la aceste magazine, Stranger va primi listele cu ultimii căutați și își va îmbunătăți sau reface baza materială: muniție, lunete, binocluri, centuri de muniție etc. „Cum eficiența este un factor esențial, a plânge după o sumă de bani investită pe altarul ei nu este altceva decât un moft stupid și ipocrit.", spunea un maaare om. Apropo de muniție, vom fi cu siguranță surprinși de imaginația ușor patologică a producătorilor. Avem tot felul de ciudățenii forte vii, ca de exemplu un fel de veveriță enervantă la culme, care înjură și comentează tot timpul, ceea ce îi va atrage în anumite puncte pe inamicii enervați la culme. Mai sunt tot felul de insecte, printre care un gândac cu dietă pe bază de nitroroot și gliceryngrass, care se manifestă exploziv la contactul cu suprafețele dure, sau păianjeni care imobilizează dușmanii, devenind astfel o pradă ușoară. Odată imobilizat, nefericitul din afara legii va intra într-un fel de compresor de particule aflat pe cealaltă mână, urmând a fi predat și încasat. În total, există un număr fix de nouă tipuri de muniție vie, fiecare având caracteristicile sale, evident ciudate. A, și în conformitate cu Catalogul de Muniție Vie, fiecare model este complet upgradabil pentru a fi cât mai eficient posibil. Fugiți scursuri ale societății ciudate contemporane unde veți vedea cu ochii! Sconcsul de pe țeava arbaletei nu doarme!


Se trage din turn

The River

Grafica, unul dintre aspectele cele mai evidente ale jocului, este impresionantă. Trecând peste modelele de genul Final Fantasy pentru PS2, nu credeam că ceva poate ajunge să arate atât de bine pe console. Level designul impresionează atât prin eye-candy, cât mai ales prin modul de apariție și existență al nelipsitelor puzzle-uri. Peisajele fac clar parte din ideea generală de lume a lui Abe, desprinsă din cea mai fanatasy cu putință imaginație. Cum spuneam, sunt pur și simplu impresionat. Deși ziceam că sunt un al fan jocurilor PC, totuși am văzut suficient de multe încât să mă plec în fața acestei excelente demonstrații de fun și gameplay. Oricum, următoarea generație de console este doar la câteva luni înainte de lansare, ceea ce va aduce probabil o extindere a genurilor de jocuri potrivite pentru ele și a calității lor vizuale. Până atunci, mai departe decât atât nu cred că se poate merge pe actualele configurații, ceea ce înseamnă mult.

■ **Locke**


Snapps Manic

Titlu	Oddworld: Stranger's Wrath
Producător	EA Games
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă Xbox oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

ODDWORLD STRANGER'S WRATH



Câştigătorii lunii aprilie

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Star Wars: Republic Commando a fost câștigat de către Mustățea Andrei-Iulian din Slatina.

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory a fost câștigat de către Mikemazi Cristian din Bistrița.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Balas Claudiu a câștigat un volan Enzo Ferrari Wireless Racing Wheel.

La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, Acatrinei Vasile Loren din Bacău și Mănescu Lucian din Constanța au câștigat câte un DVD cu filmul Evil Alien Conquerors.

La concursul LEVEL împreună cu Flamingo, Haraga Alin Cristian din Buzău a câștigat o placă video MSI NX6600-VTD128.



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.

Star Wars: Episode III Revenge of the Sith

... era tac'su!

Băieți și fete, Forța Q fie cu voi. Iată că a dat Dumnezeu și am prins cu toții (din câte știu, LEVEL nu se distribuie și pe lumea cealaltă) Episodul III și metamorfoza tânărului Anakin în tabagistul ăla negru care respiră greu. Cunoscând obsesia aproape nenaturală a Lucasului pentru Forță, bătrâni decrepiți care mustesc de electricitate mai ceva ca centrala de la Cernavodă și albi cu voci de negru și probleme de respirație, apariția unei reclame (produsă de Ubisoft Montreal) sub formă de joc (Revenge of the Sith) nu m-a surprins câtuși de puțin. Și nici platforma aleasă, minuscula consolă de jocuri Game Boy Advance. În fond și la urma urmei, trebuie să primească și plimbăreții câte ceva. Și, în plus, câți dintre noi pot lua PS2-ul și plasma cu diagonala de un metru în personalul de Samurcași? Surpriza a venit totuși atunci când, ferm convins că o să am de-a face cu un pârț sonor (versiunea pentru PS2 a fost un fiasco total), am constatat că am în față un beat'em'up (gen din ce în ce mai rar întâlnit pe consolele GBA), mult mai bun decât fratele său mai mare de pe consolele mai pretențioase.

Revenind la Forțele noastre, în Revenge of the Sith puteți alege unul dintre cele două personaje cheie ale filmului, adică Anakin Skywalker sau Obi Wan. Prefer să nu intru în detalii, deoarece nu vreau să vă stric plăcerea filmului (băăăă, Anakin e Vader!!!!). Cert este că, dacă tot vorbeam de luptă, duelurile cu roboții, mânuitorii de lightsabers și alți nebunatici sunt excelent realizate, animațiile sunt foarte fluide, iar controlul este cât se poate de optimizat. Iar dacă mai țineți minte Attack of the Clones, Jedi Power Battles și problemele ridicate de cameră, veți fi fericiți că s-a renunțat la izometricitate în favoarea unei „priveliști" specifice beat'em'up-urilor clasice (sigur ați avut de-a face cu așa ceva). Mari probleme de adaptare n-am avut (dimpotrivă), poate doar cu grafica puțin „cartoonish", care mai taie din seriozitatea acțiunilor necurate ale lui Anakin, însă după puțin timp m-am obișnuit. În rest, Star Wars, cafteală și Forță.



■ cioLAN

Producător	Ubisoft
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★☆

Consolă GBA SP oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

GAME BOY ADVANCE



HarDWarE

Canon Digital IXUS 40



Oricât de pasionați și lipiți de calculator ați fi, la un moment dat tot veți fi nevoiți să ieșiți din casă, la o drumeție cu prietenii. Și cum mai tot timpul se întâmplă ca cele mai tari faze să se întâmple departe de monotonia de acasă sau de la birou, nu strică să aveți printr-un buzunăraș o cameră foto, dacă se poate digitală și de calitate. Întâmplător sau nu, avem prin preajmă o astfel de cameră de la Canon. Este vorba de modelul IXUS 40, un aparat perfect pentru orice acțiune de acest gen. În primul rând, carapacea metalică ce protejează componentele de orice „atac" exterior accidental este binevenită. Alături de dimensiunile sale foarte reduse, putem vorbi de cei 4 megapixeli arhisuficienți pe care această cameră îi oferă. Raportat la dimensiunile camerei, se poate observa că ecranul LCD din dotare, ce măsoară 2 inch în diagonală, este pur și simplu imens. Acesta ne oferă o vedere foarte bună a ceea ce dorim să fotografiem, fără „delay" și cu o luminozitate excelentă.

Alături de „trăgaci" sau butonul shutter, cum preferă unii să îl numească, e poziționat strategic și butonul de zoom. Această funcție poate atinge valoarea de 3x grație unor lentile UA, plus alți 3,6x în mod digital.

Fiind vorba de o cameră foto adresată utilizatorilor de rând, majoritatea setărilor au fost înglobate în așa-numitele preset-uri, care pot fi aplicate în funcție de condițiile de fotografiere: indoor, outdoor, underwater, night snapshot, macro etc. Pentru cei mai tehnici dintre noi, există și o secțiune special dedicată, în care ni se oferă posibilitatea de a regla/configura manual anumiți parametri.

Pentru mai multă originalitate, cu ajutorul acestei camere puteți aplica pozelor anumite efecte ca alb-negru sau sepia. O dată cu achiziționarea camerei, pe lângă cablurile necesare conectării la PC, primiți un încărcător pentru acumulator și un card SD de 16 MB. Sincer să fiu, la rezoluția maximă de 2.272 cu 1.704 în modul Superfine, numărul de poze ce încap pe acesta este infernal de mic. Așa că, pe viitor, vă recomand să vă planificați și achiziționarea unui card de memorie de cel puțin 512 MB.

Denumire: IXUS 40
Gen: Pocket friendly
Producător: Canon
Distribuitor: Tornado Sist. / UltraPRO Comp.
Telefon: 021-206.77.77 / 021-211.70.90
Preț: 389 / 365 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Xbox 360 se confirmă

Noua generație de console Xbox a companiei Microsoft s-a lansat în mod oficial. Designul foarte elegant al noii console Xbox 360 ascunde printre altele 3 procesoare IBM PowerPC ce vor rula la 3,2 GHz, un procesor grafic ATI la 500 MHz, 512 MB de memorie RAM GDDR3 și un HDD de 20 GB. Unitatea optică inclusă va fi capabilă să citească și discuri CD/DVD de toate tipurile. Xbox 360 va revoluționa tot ceea ce am știut până acum în domeniul jocurilor și al distracției. Așteptăm cu interes apariția sa și pe pământ românesc.



AMD va fi pe M2

De-a lungul anilor, procesoarele AMD au fost suportate de o grămadă de plăci de bază grație diverselor „temelii" pe care le-au avut. Alături de așa-zisele socket-uri A, 757, 939 sau 940, la jumătatea anului viitor AMD își va pune bazele pe noul socket M2. Conform specificațiilor, până la sfârșitul lui 2006, toate procesoarele atât din gamele de jos, cât și cele de vârf, vor fi suportate de M2. Lansarea lui M2 va coincide totodată și cu lansarea primelor procesoare cu suport pentru memoriile de tip DDR2.



Joytech AV Control Center 2



Într-o bună zi, pe când stăteam și mă gândeam la chestiile care au mai apărut pe la noi, mi-a picat următoarea fisă. De-a lungul vremii, prin casa mea s-au adunat diverse aparate care au două lucruri în comun: un prelungitor și un televizor. Știți la ce mă refer: la DVD player, la vechea mea consolă Nintendo, la video recorder, la noua mea consolă și la un receiver de satelit. Toate acestea abuzează fie de intrarea Euro-SCART, fie de cea RGB a televizorului. De fiecare dată când vreau să folosesc câte un dispozitiv, tot trebuie să cotrobăi prin spatele TV-ului prin maldărul de fire și să mă joc de-a scoate mufa, bagă mufa. Frumos sport, însă după un timp obosești. De aceea, cei de la Joytech au scos acest dispozitiv revoluționar ce face el automat tot acest maraton.

În esență, el se interpune între aparatele video din casă și TV. Puteți conecta până la șase astfel de surse video și printr-o simplă apăsare de



buton alegeți automat exact sursa semnalului care vă interesează. Conectica este foarte bine reprezentată, existând posibilitatea de a prelua semnal audio-video prin orice tip de conector, fie el chiar și Ethernet sau optic. Indiferent de sursa semnalului video, calitatea nu va avea de suferit grație tehnologiei Signal Regulator, care compensează și corectează eventualele pierderi de semnal de pe traseu.

Selectarea corectă a unei surse de semnal poate fi supravegheată și prin intermediul unui display aflat pe partea centrală. Pentru a nu da bătăi de cap persoanelor mai în vârstă din casă, pe ecran poate fi inserat chiar și un mic text cu privire la proveniența semnalului. Pentru un randament mai bun, absolut toți conectorii, atât cei din echipament, cât și cei de pe cablurile ce îl însoțesc, sunt auriți.

Denumire:	AV Control Center 2
Gen:	6 pentru 1, 1 pentru 1
Producător:	Joytech
Distribuitor:	TNT Games
Telefon:	021-324.09.80
Preț:	N/A
Calitate:	■ ■ ■ ■ ■

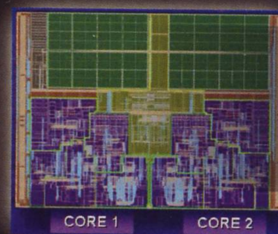
512 MB cu ATI

De curând, compania ATI a anunțat oficial lansarea unei noi soluții ce conține un procesor grafic Radeon X800XL, împreună cu nici mai mult și nici mai puțin de 512 MB de memorie video. La fel ca și modelele de plăci grafice care conțin același chipset, însă cu memorie mai puțină, frecvențele de funcționare sunt identice: 400 MHz pentru procesorul grafic și 980 MHz pentru memorie. În ciuda acestei dublări a cantității de memorie, în jocurile de la ora actuală nu se simt îmbunătățiri notabile.



65 nm de la Intel

La sfârșitul acestui an sunt așteptate pe piață primele procesoare Intel fabricate în tehnologie de 65 nm. Aceste procesoare vor fi de tipul dual-core și se vor intitula Yonah. Pe lângă acest lucru, procesoarele Yonah vor rula la un FSB de 667 MHz și vor include noi instrucțiuni SSE3. Zvonurile spun că în a doua jumătate a anului viitor este posibil să apară pe piață și variante ale acestui procesor single-core. Până una alta, așteptăm procesoarele Smithfield realizate în tehnologie de 90 nm, ce vor fi lansate cât de curând.



Canon Pixma MP760



Deși există o grămadă de dispozitive de tip all-in-one la noi pe piață, nu pot să spun același lucru și despre cumpărători. Nu e nici o problemă. O dată cu modelul Pixma MP760 de la Canon, pot să scot în evidență și alte atuuri ale acestor dispozitive. După cum s-a tot spus, dispozitivele all-in-one pot fi în același timp și imprimante și scanere și faxuri și copiatoare. Cu MP760 putem să adăugăm în listă și imprimantă foto. Prin acest lucru putem să înțelegem că aceste dispozitive nu mai sunt destinate numai birourilor, ci pot fi montate chiar și acasă.

Grație progresului tehnologic pe care Canon l-a introdus în noile sale dispozitive, putem vorbi despre valori ale rezoluției maxime de 4.800 x 1200 dpi. Nici CCD-ul scanerului nu a stat pe loc. Doar la o simplă trecere poate scana o imagine la o rezoluție de 2.400 x 4.800 dpi, cu o adâncime de culoare de 48 de biți.

Am zis că putem tipări fotografii. Indiferent că le tipărim de pe PC, le scanăm, le scoatem direct din aparatul foto prin portul PictBridge sau le citim de pe diverse tipuri de carduri de memorie, calitatea este ireproșabilă. Chiar și cei care încă mai au prin casă negativele de la fotografii realizate cu ceva ani în urmă pot acum să le tipărească pe hârtie fără să mai apeleze la un laborator foto. În fond și la urma urmei, pentru ce să mai pierdem timp prin oraș când putem să ne rezolvăm treburile acasă?

Denumire: Pixma MP760
Gen: Pentru biroul de acasă
Producător: Canon
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 350 EURO (fără TVA)
Calitate:

■ BogdanS

DeLUX 911 Combo Keyboard & Mouse



Orice s-ar spune și orice s-ar face, eu sunt de părere că tastatura perfectă pentru gaming încă nu s-a inventat. De aceea, pe piață există fel de fel de modele cu tot felul de „îmbunătățiri". În cazul de față, pentru cei care abia se inițiază în arta jocurilor cu pac-pac, avem o tastatură și un maus ce se pretează excelent acestui lucru.

Denumire: 911 Combo
Gen: Shooting school
Producător: N/A
Distribuitor: Asesoft Comp.
Telefon: 021-211.18.56
Preț: 16 EURO (fără TVA)
Calitate:

Linksys Gigabit Switch



Avantajul rețelelor de calculatoare de dimensiuni mici este faptul că acestea pot fi foarte simplu de upgradat. Cu noul switch de la Linksys acest lucru e chiar o joacă de copii. Pe lângă faptul că vă puteți crește ratele de transfer până la 1.000 Mbps, toate cele cinci porturi au habar de auto speed negotiation și auto MDI/MID-X pentru a detecta conexiuni de tip crossover. Din punct de vedere al fiabilității, amintesc de cei trei ani de garanție.

Denumire: 5-port Gigabit switch
Gen: Din ce în ce mai repede
Producător: Linksys
Distribuitor: Keystore.ro
Telefon: 021-212.73.40
Preț: 112 USD (fără TVA)
Calitate:

Sonimax Silver Dome 5.1



Nu întotdeauna e suficient ca un sistem audio de birou să sune bine. În unele cazuri și designul său joacă un rol destul de important. Dacă sunteți de acord cu mine și doriți să dispuneți de un sunet 5.1 într-un spațiu foarte mic, această soluție de la Sonimax pare a fi una demnă de luat în seamă. Aici nu putem vorbi de sunete de wați, însă putem vorbi de mii de aprecieri.

Denumire: 5.1 Surround Speakers
Gen: Artistic e puțin spus
Producător: Sonimax
Distribuitor: Quartz Computers
Telefon: 021-410.99.48
Preț: 37 EURO (fără TVA)
Calitate:

Thrustmaster Wireless Dual Trigger Gamepad



Dacă ați crezut că cei de la Thrustmaster au stat degeaba zilele astea, ei bine, vă înșelați. Printre cele mai recente gadget-uri lansate de aceștia se numără și acest gamepad ultra-sofisticat cu o grămadă de butonașe, două trigger-e progresive, force feedback și, mai nou, fără fir. Distanța maximă la care vă puteți „întinde" este de aproximativ 5-6 metri. Atenție cu manevrele din jocurile cu bătăi...

Denumire: Wireless Gamepad
Gen: Libertate, libertate...
Producător: Thrustmaster
Distribuitor: Ubisoft Romania
Telefon: 021.569.06.00
Preț: 15 EURO (fără TVA)
Calitate:

Imaginează-ţi !

Cu sistemul Ultra Graphics bazat pe Procesorul Intel® Pentium® 4 cu Tehnologie HT proiectat pentru performanţe extraordinare în aplicaţii multimedia, îţi vei depăşi imaginaţia.



Ultra GRAPHICS

Placă de bază:	Gigabyte 8I915P DuoPro Socket LGA775 chipset 915P
Cooler:	Titan
Procesor:	Intel® Pentium® 4 540 cu tehnologie Hyper Threading 3,2 GHz, 1 MB L2 Cache, FSB 800 MHz
Memorie:	512/400 MB
HDD:	120 GB SATA
FDD:	3.5" NEC
Unitate optică:	DVD Rewritable 48x/32x/48x/16x
Placă video:	PCIe Gigabyte Radeon X300SE, 128 MB
Placă de sunet:	onboard
Placă de reţea:	onboard
Carcasă:	ATX
Sistem de operare:	Linux

Ultra PRO Computers

ultrabuni în calculatoare

www.ultrapro.ro





Concurență printre platane

Continuăm și în acest număr călătoria noastră prin minunata și fascinanta lume a stocării de date. De această dată însă vorbim despre ceva cu mult mai solid și mult mai încăpător. Așa-numitele discuri dure sau hard disk-uri, cum ne place nouă să le strigăm, fac parte din acea categorie de componente principale ale unui PC. Încă din anii 1950 se putea vorbi de astfel de dispozitive. Astfel că, în laboratoarele IBM a apărut primul hard disk capabil să stocheze maximum 5 milioane de caractere, aproximativ 5 MB. Aceste date erau stocate pe 50 de „platane", ce aveau fiecare aproximativ 60 de cm în diametru. Vă imaginați probabil saltul tehnologic ce s-a făcut de-a lungul anilor. La ora actuală, vorbim de HDD-uri ce ating capacități de aproape jumătate de tera pe doar 3 sau 4 platane, ca să nu mai amintim de ratele de transfer. Totuși, se pare că și această tehnologie a ajuns la apogeu. S-au atins anumite bariere fizice care nu mai pot fi depășite. Oricum, proiectanții încearcă prin fel de fel de artificii să mai tragă cât se mai poate de ele: ba se mai dezvoltă o interfață, ba mai vine câte o idee unora. Apropo de idei. Cea mai recentă idee și care e și pusă în aplicare se numește NCQ. Implementarea pachetului de funcții Native Command Queuing într-un HDD are ca rezultat creșterea performanțelor datorită optimizării cererilor de acces pe disc din partea sistemului de operare sau a altor aplicații. Acest lucru duce la scăderea timpilor de acces și, automat, la creșterea performanțelor. Din păcate, nu toată lumea se poate bucura de această tehnologie. Doar cei cu plăci de bază cu chipset-uri mai noi de nForce4 sau Intel ICH6 obțin maximul de performanță.

Pe viitor, sunt așteptate să apară alte soluții de stocare. Ni se tot flutură diverse informații despre stocarea moleculară, stocarea holografică etc. O grămadă de nebunii și promisiuni, cu rate de transfer de ordinul gigabiților pe secundă și capacități ce depășesc sutele de tera. E frumos, trebuie să recunoaștem, însă mai avem de mâncat multă pâine până atunci.

Deocamdată să vedem ce se întâmplă cu platanele noastre.

Afirmația lu' Dimmu

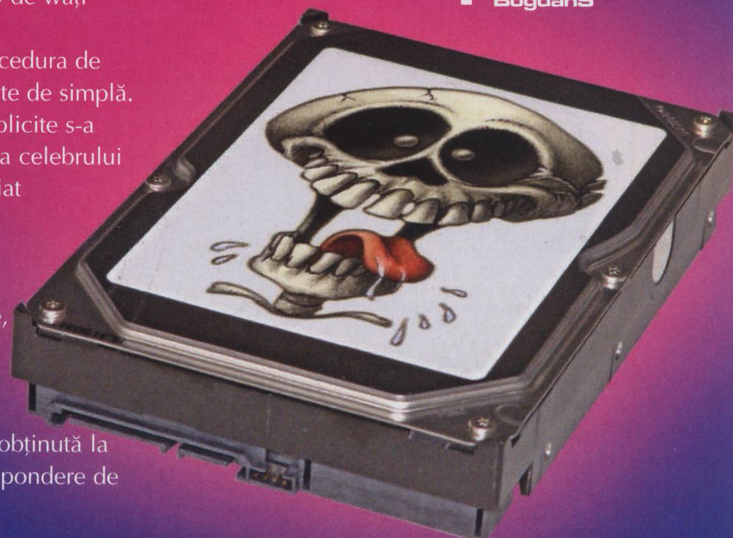
S.M.A.R.T. Technology Supported

Vă spun de la bun început, testul de față a fost orientat mai mult spre partea de performanță. În ultima vreme, a scăzut atât de mult prețul pe giga că deja putem să stocăm acasă impresionante biblioteci multimedia. Nici nu e de mirare că unii programatori au început să realizeze aplicații de căutare numai pentru desktop. În concluzie, testul de față a fost susținut de o platformă cât se poate de forțoasă. Capul răutăților a fost un Intel Pentium 4 la 3 GHz pe socket 775. Tandemul cu placa de bază DFI Lan Party 925X-T2 cu chipset Intel 925X este completat și de o placă video Radeon X700 build by ATI. Ca să nu zică lumea că am chinuit bietul procesor, i-am dat ca parteneri de joacă două module de memorie Corsair 675 DDR2, ce totalizează 2.048 MB. Motorașul întregii acțiuni a fost o sursă Enermax Noisetaker de 565 de wați True Power.

În ceea ce privește procedura de testare, situația e cât se poate de simplă. Pentru rezultate cât mai explicite s-a apelat la versiunea 3.0.1.0 a celebrului utilitar HD Tach, acompaniat îndeaproape și de utilitarul AIDA32 Disk Benchmark. Rezultatele obținute au fost astfel sortate și împachetate, urmând ca notă finală să rezulte din nota de performanță, ce a avut o pondere de 75%, din nota obținută la segmentul capacitate, cu o pondere de 20%, urmând ca cei 5% să fie acordați în funcție de perioada de garanție pe care o are fiecare hard disk în parte.

Acestea fiind stabilite, vă sfătuiesc încă de pe acum să vă faceți niște calcule și să începeți să download-ați Internetul.

■ BogdanS



LOC	1	2	3	4	5
Nume	Seagate Barracuda 7200.8	Western Digital WD 740 - Raptor	Hitachi Deskstar	Western Digital WD 3200 Caviar SE	Maxtor
Model	ST3400832AS	WD740GD-00FLA2	HDS724040KLSA80	WD3200JB-00FA0	DiamondMax 10
Ofertant	Asbis Romania	Flamingo Comp. / UltraPRO Comp.	UltraPRO Computers	Flamingo Computers	Tape Computers / UltraPRO Comp.
Telefon	021-2333841	021-2225041 / 021-2117090	021-2117090	021-2225041	021-3305783 / 021-2117090
Preț[EUR]	304	173	385	188	191
Caracteristici					
Capacitate [GB]	400	74,3	400	320	300
Interfață	SATA	SATA	SATA	EIDE	SATA
Viteza de rotație [rpm]	7200	10000	7200	7200	7200
Dimensiunea buffer-ului [MB]	8	8	8	8	16
Capacitate Windows [GB]	372,61	69,24	372,61	298,09	279,47
Garanție [ani]	5	3	3	3	3
Valori Măsurate - HD Tach					
Rata Medie de Transfer - Citire [MB/s]	59,1	65,1	48,1	57,2	53,9
Rata Medie de Transfer - Scriere [MB/s]	53,7	63,6	46,6	54,7	47
Burst Rate [MB/s]	131,9	125,2	126,5	89,7	136
Timp de Acces [ms]	15,5	7,7	12,3	13,4	16
Utilizarea Procesorului [%]	2	3	2	1	2
Valori Măsurate - AIDA32					
Random Read [MB/s]	56,4	62	45,9	54,2	51,6
Random Write [MB/s]	54	62,9	45	52,8	50,3
Buffered Read [MB/s]	117,9	113,6	115,8	80,5	123,5
Rezultate					
Nota Citire	92,77	97,21	80,73	79,97	88,92
Nota Scriere	85,00	100,00	72,58	85,18	76,33
Nota Timp de acces	49,68	100,00	62,60	57,46	48,13
Nota Utilizare procesor	50,00	75,00	50,00	25,00	50,00
Nota Performanță	77,91	97,99	72,88	73,55	73,59
Nota preț/performanță	3,90	1,77	5,28	2,56	2,60
Preț/GB	0,79	2,41	1,00	0,61	0,66
Nota LEVEL	83,43	80,21	77,66	74,16	73,19

Seagate Barracuda 7200.8

Prin noua serie 7200.8, Seagate a demonstrat că știe să facă lucruri excepționale. Ca la orice marcă ce se respectă, această serie vine cu o grămadă de noutăți, cum ar fi Native Command Queuing sau SoftSonic. Dacă de NCQ am mai auzit, despre SoftSonic putem spune doar că face acest drive mult mai silențios și mai puțin deranjant. Stocarea datelor se face pe 3 platane, iar cei 8 MB de memorie cache sunt și ei la datorie.

Ofertant: Asbis Romania

Preț: 304 EURO (fără TVA)



LOC	11	12	13	14	15
Nume	Seagate Barracuda 7200.7	Western Digital WD 2500 Caviar SE	Western Digital WD 2000 Caviar SE	Western Digital WD 1600 Caviar SE	Western Digital WD 1200 Caviar SE
Model	ST3200822A	WD2500JD-00KLB0	WD2000JB-00GVA0	WD1600JD-00HBB0	WC1200JD-00HBB0
Ofertant	Tape Computers	Flamingo Comp. / Tape Comp.	Flamingo Computers / UltraPRO Comp.	Flamingo Computers	RHS Company
Telefon	021-3305783	021-2225041 / 021-3305783	021-2225041 / 021-2117090	021-2225041	021-3310067
Preț[EUR]	100	135	89	81	78
Caracteristici					
Capacitate [GB]	200	250	200	160	120
Interfață	EIDE	SATA	EIDE	SATA	SATA
Viteza de rotație [rpm]	7200	7200	7200	7200	7200
Dimensiunea buffer-ului [MB]	8	8	8	8	8
Capacitate Windows [GB]	186,31	232,88	187	149,05	111,79
Garanție [ani]	5	3	3	3	3
Valori Măsurate - HD Tach					
Rata Medie de Transfer - Citire [MB/s]	55	52,4	52,8	52,7	52,8
Rata Medie de Transfer - Scriere [MB/s]	48,7	48,5	48,9	48,8	51,4
Burst Rate [MB/s]	91	124,6	92,6	124,5	125
Timp de Acces [ms]	15,1	20,1	13	13,1	13,1
Utilizarea Procesorului [%]	2	2	3	2	3
Valori Măsurate - AIDA32					
Random Read [MB/s]	51,7	49,9	49,9	49,7	49,6
Random Write [MB/s]	50,4	49,9	50,2	49,9	49,9
Buffered Read [MB/s]	82,3	112,9	84,5	113	113,7
Rezultate					
Nota Citire	78,02	84,35	76,44	84,45	84,63
Nota Scriere	77,99	77,49	78,06	77,77	80,22
Nota Timp de acces	50,99	38,31	59,23	58,78	58,78
Nota Utilizare procesor	50,00	50,00	75,00	50,00	75,00
Nota Performanță	69,88	69,17	72,16	74,82	76,26
Nota preț/performanță	1,43	1,95	1,23	1,08	1,02
Preț/GB	0,52	0,56	0,46	0,52	0,67
Nota LEVEL	67,41	67,38	67,14	67,11	66,20

LOC	6	7	8	9	10
Nume	Seagate Barracuda 7200.8	Hitachi Deskstar 250 GB	Maxtor	Seagate Barracuda 7200.7	Seagate Barracuda 7200.7
Model	ST3250823A	HDS722525VLAT80	MaxLine Plus II	ST3200822AS	ST3160827AS
Ofertant	Asbis Romania	RHS Company	Tape Computers / UltraPRO Comp.	UltraPRO Computers	Asbis Romania / Tape Computers
Telefon	021-2333841	021-3310067	021-3305783 / 021-2117090	021-2117090	021-2333841 / 021-3305783
Preț[EUR]	123	130	144	101	82
Caracteristici					
Capacitate [GB]	250	250	250	200	160
Interfață	EIDE	EIDE	SATA	SATA	SATA
Viteza de rotație [rpm]	7200	7200	7200	7200	7200
Dimensiunea buffer-ului [MB]	8	8	8	8	8
Capacitate Windows [GB]	232,88	232,88	233,76	186,31	149,05
Garanție [ani]	5	3	3	3	5
Valori Măsurate - HD Tach					
Rata Medie de Transfer - Citire [MB/s]	59,4	50,3	49,9	54,6	48,2
Rata Medie de Transfer - Scriere [MB/s]	52,1	48,3	48,7	48,1	45,5
Burst Rate [MB/s]	90,8	93,7	119,5	106,7	129,9
Timp de Acces [ms]	15,6	11,8	14,2	12,3	12,6
Utilizarea Procesorului [%]	3	3	3	1	3
Valori Măsurate - AIDA32					
Random Read [MB/s]	57,2	47,7	47,8	51,3	45,3
Random Write [MB/s]	53,4	46,9	46,6	50,4	46,3
Buffered Read [MB/s]	82,6	85,9	106,5	91,5	116,7
Rezultate					
Nota Citire	82,95	74,35	80,44	81,04	81,16
Nota Scriere	83,11	75,39	75,58	77,43	72,37
Nota Timp de acces	49,36	65,25	54,23	62,60	61,11
Nota Utilizare procesor	75,00	75,00	75,00	25,00	75,00
Nota Performanță	73,68	72,18	71,98	73,48	73,36
Nota preț/performanță	1,67	1,80	2,00	1,37	1,12
Preț/GB	0,51	0,54	0,60	0,52	0,53
Nota LEVEL	**72,76**	**69,63**	**69,51**	**68,11**	**68,02**

Western Digital WD 2000 Caviar Special Edition - EITDE

Se pare că bătrânul IDE încă nu vrea să renunțe la bătălie. Deși are o anumită vârstă, cei de la Western Digital vor să arate că încă se mai poate face treabă și pe acest tronson. Bineînțeles, aplicațiile care necesită viteze foarte mari și-au mutat deja bazele, însă cei care au nevoie de capacitate de stocare pot să meargă liniștiți pe noile variante Caviar, reorganizate într-o Ediție Specială. Special este și prețul, ținând cont că acest HDD are cel mai mic preț pe GB.



Ofertant: Flamingo Comp. / UltraPRO Comp.

Preț: 89 EURO (fără TVA)

LOC	16	17	18	19	20
Nume	Samsung Spin Point	Western Digital WD 2500 Caviar SE	Maxtor	Samsung Spin Point	Samsung Spin Point
Model	SP2004C	WD2500JB-19GVA0	MaxLine Plus II	SP1614C	SP1213C
Ofertant	Tornado Sistems	Flamingo Comp. / Tape Comp.	UltraPRO Computers	Tornado Sistems / UltraPRO Comp.	UltraPRO Computers
Telefon	021-2067777	021-2225041 / 021-3305783	021-2117090	021-2067777 / 021-2117090	021-2117090
Preț[EUR]	99	126	125	83	72
Caracteristici					
Capacitate [GB]	200	250	250	160	120
Interfață	SATA	EIDE	EIDE	SATA	SATA
Viteza de rotație [rpm]	7200	7200	7200	7200	7200
Dimensiunea buffer-ului [MB]	8	8	8	8	8
Capacitate Windows [GB]	186,31	232,88	233,76	149,05	111,81
Garanție [ani]	3	3	3	3	3
Valori Măsurate - HD Tach					
Rata Medie de Transfer - Citire [MB/s]	47,9	52,3	49,9	48,1	50,4
Rata Medie de Transfer - Scriere [MB/s]	46,6	48,5	38,2	45,8	47,9
Burst Rate [MB/s]	128,4	92,7	92,1	129,1	119,8
Timp de Acces [ms]	14,1	20,2	13,8	13,9	13,5
Utilizarea Procesorului [%]	2	4	2	2	2
Valori Măsurate - AIDA32					
Random Read [MB/s]	45,4	49,4	47,4	45,8	48,5
Random Write [MB/s]	45,2	49,8	48,2	46,6	49,8
Buffered Read [MB/s]	108,2	84,5	82,2	114,9	115
Rezultate					
Nota Citire	79,76	75,95	73,30	80,96	82,11
Nota Scriere	72,71	77,42	66,69	72,84	76,86
Nota Timp de acces	54,61	38,12	55,80	55,40	57,04
Nota Utilizare procesor	50,00	100,00	50,00	50,00	50,00
Nota Performanță	70,31	66,83	66,22	71,10	73,06
Nota preț/performanță	1,41	1,89	1,89	1,17	0,99
Preț/GB	0,51	0,52	0,52	0,54	0,62
Nota LEVEL	**65,74**	**65,62**	**65,19**	**64,33**	**63,80**

LOC	21	22	23	24	25
Nume	Samsung Spin Point	Maxtor	Hitachi Deskstar	Samsung Spin Point	Western Digital WD 1600 Caviar SE
Model	SP2014N	DiamondMax 10	HDS722512VLSA80	SP1614N	WD1600JB-98GVA0
Ofertant	Tornado Sistems	UltraPRO Computers	Net Brinel Computers	Tornado Sistems / UltraPRO Comp.	UltraPRO Computers
Telefon	021-2067777	021-2117090	0264-430280	021-2067777 / 021-2117090	021-2117090
Preț[EUR]	90	81	92	79	78
Caracteristici					
Capacitate [GB]	200	160	120	160	160
Interfață	EIDE	SATA	SATA	EIDE	EIDE
Viteza de rotație [rpm]	7200	7200	7200	7200	7200
Dimensiunea buffer-ului [MB]	8	8	8	8	8
Capacitate Windows [GB]	186,31	152,66	115,04	149,05	149,05
Garanție [ani]	3	3	3	3	3
Valori Măsurate - HD Tach					
Rata Medie de Transfer - Citire [MB/s]	47,3	48,5	49,1	49,2	54,5
Rata Medie de Transfer - Scriere [MB/s]	46,5	43	42,1	43,3	50,4
Burst Rate [MB/s]	89,7	135,9	127,2	89,9	92,5
Timp de Acces [ms]	13,9	16	12,4	13,6	20,1
Utilizarea Procesorului [%]	3	2	1	3	2
Valori Măsurate - AIDA32					
Random Read [MB/s]	44,8	45,8	47,1	47,2	51,6
Random Write [MB/s]	45,9	46	39	47,9	51,5
Buffered Read [MB/s]	78,7	123,5	116,6	80,3	84,7
Rezultate					
Nota Citire	69,88	83,25	82,03	72,24	78,18
Nota Scriere	73,06	69,82	64,52	71,31	80,30
Nota Timp de acces	55,40	48,13	62,10	56,62	38,31
Nota Utilizare procesor	75,00	50,00	25,00	75,00	50,00
Nota Performanță	66,92	69,41	70,56	67,87	67,10
Nota preț/performanță	1,34	1,17	1,30	1,16	1,16
Preț/GB	0,47	0,52	0,78	0,51	0,50
Nota LEVEL	**63,19**	**63,15**	**62,00**	**61,90**	**61,33**

Seagate Barracuda 7200.7 - SATA

Sincer să fiu, la această categorie a fost foarte greu să aleg un câștigător. Rezultatele au fost foarte strânse, însă lucrul care a făcut diferența între acest model și următorul pretendent a fost capacitatea. În aceste condiții, pot să spun că Seagate Barracuda, cu ai săi 200 de GB, poate mulțumi foarte bine orice gamer atât din punct de vedere al performanțelor, cât și al spațiului de stocare.

Ofertant: UltraPRO Computers

Preț: 101 EURO (fără TVA)





LOC	26	27	28	29	30
Nume	Hitachi Deskstar	Seagate Barracuda 7200	Samsung Spin Point	Maxtor	Hitachi Deskstar
Model	HDS722580VLSA80	ST3160023A	SP1213N	DiamondMax 10	HDS728080PLAT20
Ofertant	Net Brinel Computers	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	Net Brinel Computers
Telefon	0264-430280	021-2117090	021-2117090	021-2117090	0264-430280
Preț[EUR]	49	81	69	75	52
Caracteristici					
Capacitate [GB]	80	160	120	160	82,3
Interfață	SATA	EIDE	EIDE	EIDE	EIDE
Viteza de rotație [rpm]	7200	7200	7200	7200	7200
Dimensiunea buffer-ului [MB]	8	8	8	8	8
Capacitate Windows [GB]	76,69	149,05	111,81	152,66	76,69
Garanție [ani]	3	3	3	3	3
Valori Măsurate - HD Tach					
Rata Medie de Transfer - Citire [MB/s]	48,9	47,2	50	47,4	48,9
Rata Medie de Transfer - Scriere [MB/s]	47,2	42,3	45,2	42,5	47,6
Burst Rate [MB/s]	126,9	90,6	90,1	91,8	93,7
Timp de Acces [ms]	13,2	14,8	13,3	16,4	13,4
Utilizarea Procesorului [%]	2	3	1	3	3
Valori Măsurate - AIDA32					
Random Read [MB/s]	46,9	44,5	48,1	44,9	45,4
Random Write [MB/s]	42,1	45,5	48,9	46,3	45,4
Buffered Read [MB/s]	116,2	82,6	80,9	82,6	86,4
Rezultate					
Nota Citire	81,73	70,30	73,19	70,76	72,63
Nota Scriere	71,30	68,84	73,74	69,54	73,78
Nota Timp de acces	58,33	52,03	57,89	46,95	57,46
Nota Utilizare procesor	50,00	75,00	25,00	75,00	75,00
Nota Performanță	71,85	65,14	67,75	64,15	68,89
Nota preț/performanță	0,68	1,24	1,02	1,17	0,75
Preț/GB	0,63	0,52	0,60	0,48	0,65
Nota LEVEL	**60,95**	**59,86**	**59,82**	**59,21**	**58,78**

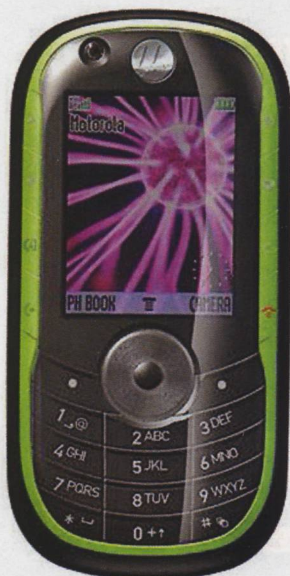
Nokia 6030

În Nokia 6030 văd un telefon cât se poate de practic. Face parte din acea categorie de terminale care îmbină foarte bine utilitatea cu bunul gust. Tastele sale, ceva mai mari, reprezintă o facilitate care poate fi privită ca o mană cerească de cei care sunt înnebuniți să comunice foarte mult prin SMS-uri sau MMS-uri. Nokia 6030 nu este doar un dispozitiv pentru comunicare. Cu ajutorul funcțiilor de reminder sau de calendar, poți să îți planifici timpul astfel încât să te ocupi și de școală și să ieși cu prietenii. Că veni vorba de prieteni, memoria acestui telefon pune la dispoziție un address book în care poți stoca numere de telefon pentru 250 de persoane. În timpul liber se poate pune la bătaie funcția de radio FM inclusă în telefon, pentru care ai nevoie doar de o pereche de căști.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	104 x 44 x 18 mm
Greutate:	90 g
Display:	TFT – 65.000 culori
Rezoluție Display:	128 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 900 mAh
Stand-by:	până la 300 de ore
Talk time:	maxim 3 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro





Motorola E1060

De foarte multă vreme cei de la Motorola nu au mai pus accentul și pe partea de „fun" a telefoanelor mobile. Cu alte cuvinte, terminalele Motorola trebuie să își facă simțită prezența și când avem acest aspect în minte. E drept, le-a luat ceva timp să se desprindă de linia telefoanelor sobre din clasa „biznis", însă rezultatul merită. E1060 este un telefon de generație nouă, cu funcții special adaptate acestei linii. Schimbarea înfățișării este printre cele mai apreciate lucruri când vine vorba de distracție. Comunicarea cu ceilalți și cu ajutorul imaginilor video este posibilă cu acest telefon grație unei camere de 1,3 megapixeli, capabilă să realizeze fotografii la rezoluții maxime de 1152 x 864 pixeli. Memoria internă este de 32 de MB, însă dacă vreți să apelați și la player-ul MP3/MPEG4, cu siguranță veți hrăni slo-tul pentru carduri de memorie cu câteva sute de MB. E1060 poate fi comunica cu PC-ul fie prin USB, fie prin Bluetooth.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	107 x 53 x 21 mm
Greutate:	125 g
Display:	TFT – 256.000 culori
Rezoluție Display:	320 x 240 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	până la 200 de ore
Talk time:	maxim 3 ore

Sony Ericsson J300i

Din momentul în care am ținut în mână acest telefon, brusc Sony Ericsson J300i a urcat multe poziții în topul meu personal. Dimensiunile lui foarte reduse, îmbinate cu un design deosebit, sunt primele care atrag atenția. Se vede de la o poștă că menirea lui este aceea de a face tinerii să se simtă bine cu acest telefon. Ca o altă remarcă personală, la acest model am întâlnit unele dintre cele mai trăsnite sunete polifonice. Indiferent ce melodie vei alege, poți fi sigur că vei atrage automat atenția celor din jur. E clar că Sony Ericsson J300i se vrea a fi un telefon cu personalitate. Poate fi configurat în fel și chip, poate fi folosit pe post de player de MP3-uri sau de clipuri video, are incluse două jocuri 3D interesante, plus o grămadă de memorie disponibilă pentru altele pe care le poți download-a de pe Internet, știe să înregistreze la comandă convorbiri telefonice și, nu în ultimul rând, poți crea melodii cu ajutorul compozitorului inclus.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	99 x 43 x 18 mm
Greutate:	90 g
Display1:	TFT – 65.000 culori
Rezoluție Display:	128 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	până la 300 de ore
Talk time:	maxim 7 ore

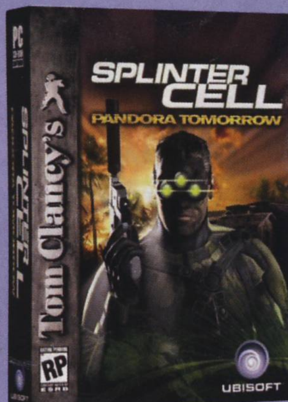
■ **BogdanS**





CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă jocul Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow



Cum se numește ultimul răcnet de gamepad lansat de către Thrustmaster pe piață?

a. Thrustmaster Dual Trigger Gamepad ☐

b. Thrustmaster Wireless Dual Trigger Gamepad ☐

c. Thrustmaster Wireless Dual Gamepad ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești la rubrica Hardware din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iulie 2005.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă un joystick Thrustmaster: Top Gun Afterburner II



Al câtelea joc din seria Heroes of Might and Magic a fost prezentat la E3 anul acesta?

a. Al patrulea ☐

b. Al șaselea ☐

c. Al cincilea ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

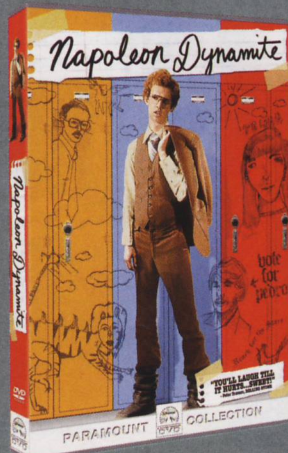
Răspunsul îl găsești în articolul dedicat E3 2005 din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iulie 2005.



CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul Napoleon Dynamite



De cine este regizat filmul Napoleon Dynamite?

a. Jared Hess ☐

b. Guy Ritchie ☐

c. Michael Moore ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre filmul Napoleon Dynamite din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iulie 2005.

lifestyle

Marea răpire
Grand Theft Parsons

Gram Parson a fost unul dintre cei mai influenți muzicieni ai timpului său. Faima și averea abia începuseră să se facă simțite când Gram a murit pe neașteptate, în 1973. Când Phil (Johnny Knoxville), cel mai bun prieten al lui Gram, aude veștile, se grăbește să îndeplinească o veche promisiune – să-și incinereze prietenul în maiestuoasa sălbăticie deșertică din Joshua Tree. Planul pare în regulă, dar se ivesc obstacole neașteptate... trebuie să fure cadavrul de sub nasul autorităților, să scape de poliție, de tatăl lui Gram și de o fostă prietenă care dorește răzbunare, în compania unui hippy drogat, la volanul unui dric psihedelic! Cu o distribuție fantastică, Marea răpire este un road movie clasic despre una dintre extraordinarele urmăriri ale timpurilor noastre.

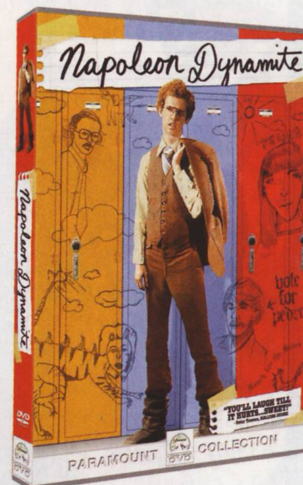


An: 2003
Gen: Comedie
Distribuție: Christina Applegate, Johnny Knoxville
Regie: David Caffrey
Suport: VHS, DVD
Compania: NEW FILMS

Napoleon Dynamite
Napoleon Dynamite

Napoleon Dynamite e un nou gen de erou, cu freză afro, cizme și talente unice. Napoleon își petrece ziua desenând fiare legendare, jucându-se cu fratele lui, Kip, și evitându-l pe diabolicul unchi Rico.

Când doi prieteni noi intră în viața lui Napoleon, Deb cea timidă și Pedro cel mustăcios, trioul lansează o campanie de alegere a lui Pedro în postul de președinte al clasei, pentru a transforma în realitate cele mai nebunești visuri ale elevilor. Dar pentru ca Pedro să-l învingă pe Summer cel înfumurat, el trebuie să-și folosească arma secretă.

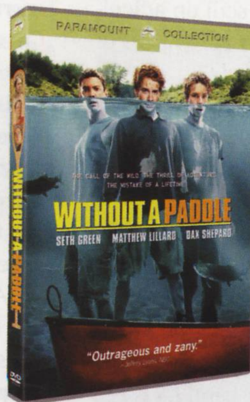


An: 2004
Gen: Comedie
Voci: Jon Heder, Jon Gries, Aaron Ruell
Regie: Jared Hess
Suport: VHS, DVD
Compania: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT

Fără o vâslă
Without a Paddle

Seth Green, Matthew Lillard și Dax Shepard joacă în această comedie fantastică rolurile unor prieteni din copilărie, ale căror vieți au luat-o pe căi diferite, dar care trebuie reunite ca urmare a morții neașteptate a celui de-al patrulea dintre ei.

Trioul află că prietenul lor decedat era pe urmele a 200.000 de dolari ce au dispărut în 1971, o dată cu D.B. Cooper, un terorist acuzat de deturnarea avioanelor. După ce descoperă o hartă, se hotărăsc să-i urmeze cursul pentru a pune mâna pe pradă. Curând vor întâmpina dificultăți pe care prietenul lor nu le luase în calcul, între care se numără munteni pe care-i mănâncă degetele să apese pe trăgaci, trei hipioate care trăiesc în copaci și o ursoaică ce manifestă instincte materne, fără să-i pese de limitările impuse de specii.

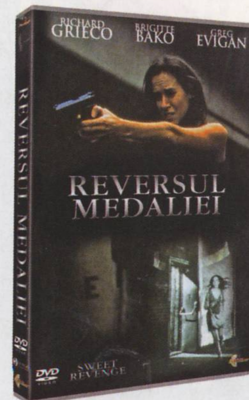


An: 2004
Gen: Comedie
Distribuție: Seth Green, Matthew Lillard, Dax Shepard
Regie: Steven Brill
Suport: DVD, VHS
Compania: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT

Reversul medaliei
Sweet Revenge

După ce a ispășit o pedeapsă de câțiva ani pentru furt de mașini, Macy (Brigitte Bako) are câteva conturi de reglat. Cândva soția iubitoare a lui Matt (Greg Evigan), un doctor de succes prea implicat în munca lui pentru a-i mai purta de grijă, ea se îndrăgostește de Frank (Richard Grieco), o figură obscură cu legături în violenta lume interlopă.

Crezând că este parte din viitorul lui, Macy îl ajută pe Frank în timpul unui jaf care ar fi trebuit să le asigure confortul material pe viață. Este traumatizată când Frank încearcă s-o omoare după ce vede că banii sunt mai puțini decât se aștepta. Viața în închisoare o călește și îi lasă timp să plănuiască răzbunarea. Acum intenționează să se întoarcă și să ceară banii care i se cuvin.



An: 2001
Gen: Acțiune
Distribuție: Richard Grieco, Brigitte Bako, Greg Evigan
Regie: Gordon McLennan
Suport: VHS și DVD
Compania: NEW FILMS

Filmele sunt distribuite de EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-203.96.69

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3®

2005

Americanii-s de vină...

De obicei, când începi să scrii un articol este mai mult decât indicat să te plasezi în același spațiu cu subiectul tău. Să te învălui numai și numai în ceea ce înseamnă respectivul subiect pentru tine, să vezi în fața ochilor numai informații referitoare la el și să simți miezul subiectului ca să îl poți transmite mai departe. Trebuie, așadar, să te plasezi într-un loc cât mai apropiat de subiectul tău și să gândești într-un anumit fel. Imaginați-vă deci cât de greu îmi vine mie să mă plasez oriunde, când nici măcar nu știu cât e ceasul, dacă e dimineață sau seară, mulțumită unei idei inovatoare numite fusul orar. În plus, sunt înconjurat de mexicani mici și gălăgioși, înfulec sandvișuri care s-ar interzice în Europa și beau o cafea de la Starbuck-ul care o să vadă Bucureștiul peste cine știe câți ani. Respir un aer care nu-i al meu, văd oameni de o rasă incertă și ascult limbi de care nu știam că există. Și toate astea stând în mijlocul holului unui hotel plin ochi, cu laptop-ul în față și cu niște salvatoare căști în urechi.

Dar cred că până la urmă toată nebunia asta din jur se potrivește de minune subiectului de azi, și anume ediția din 2005 a Electronic Entertainment Expo. Pe scurt, E3. Pe larg, mai jos...

Telenovelas

Povestea călătoriei de partea cealaltă a oceanului începe de fapt acum un an, când proaspătului numit redactor-șef al revistei LEVEL, adică moi, i se refuza candid o bine meritată viză de SUA. Cuvintele grele care au căzut pe capul respectivei funcționare a ambasadei SUA, pe mama sa și pe întreg neamul lor în general au continuat până (oh God, acum s-au înghesuit niște japonezi lângă mine) acum o lună, când drumul Brașov – Ambasada SUA a mai fost făcut o dată. După ce mi-am lăsat amprentele la ghișeu (mari hoți americanii ăștia), am făcut cunoștință cu domnul „hai nenea, dați-mi și mie viza, vă rog pentru că sunt un amărât de român care vrea să viziteze incredibil de geniala dumneavoastră țară", care s-a uitat așa la mine, de după geam, mi-a cerut legitimația de presă și s-a mai uitat încă o dată, așa, de după geam, și a stat. Profitând de moment, i-am strecurat revista pe sub geam și am așteptat. O tanti română a binevoit să fie în spatele respectivului în acel moment și, atrasă de irezitibilele culori ale copertei, i-a aruncat o ocheadă și a exclamat: „Ce, a apărut Age of Empires III?". Moment în care am zâmbit și m-am văzut cu viză și pozând cu Mickey Mouse în Disneyland, iar domnul funcționar a realizat că sunt un băiat de nădejde, care nu o să rămână în SUA, decât dacă îi va face suficient de mulți ochi dulci Olive.

Așa că iată-mă nedormit, nebărbierit și în general într-o stare de spirit proastă, așteptând la patru dimineața pe aeroportul Henri Coandă să mă îmbarc într-o călătorie de 17 ore. Ce distracție pe capul meu! Destinul fiindu-mi decis, nu am mai avut altceva de făcut decât să trec ca mielu' prin toate punctele de control, să îmi declar laptop-ul la vamă, să râd de săracii români care rămâneau fără brichete cu sutele și să mă urc în aeronava KLM până la Amsterdam. Drumul scurt, comparativ cu ce avea să urmeze, m-a adus extrem de aproape de WC-urile de care îmi ziseseră unii că au ținte prin ele ca să nu dai pe lângă și să-i distrugi viața tantii Veta de la Cleaning. Evident că nu am găsit nimic, am dat și eu pe lângă numai de-al dracu'

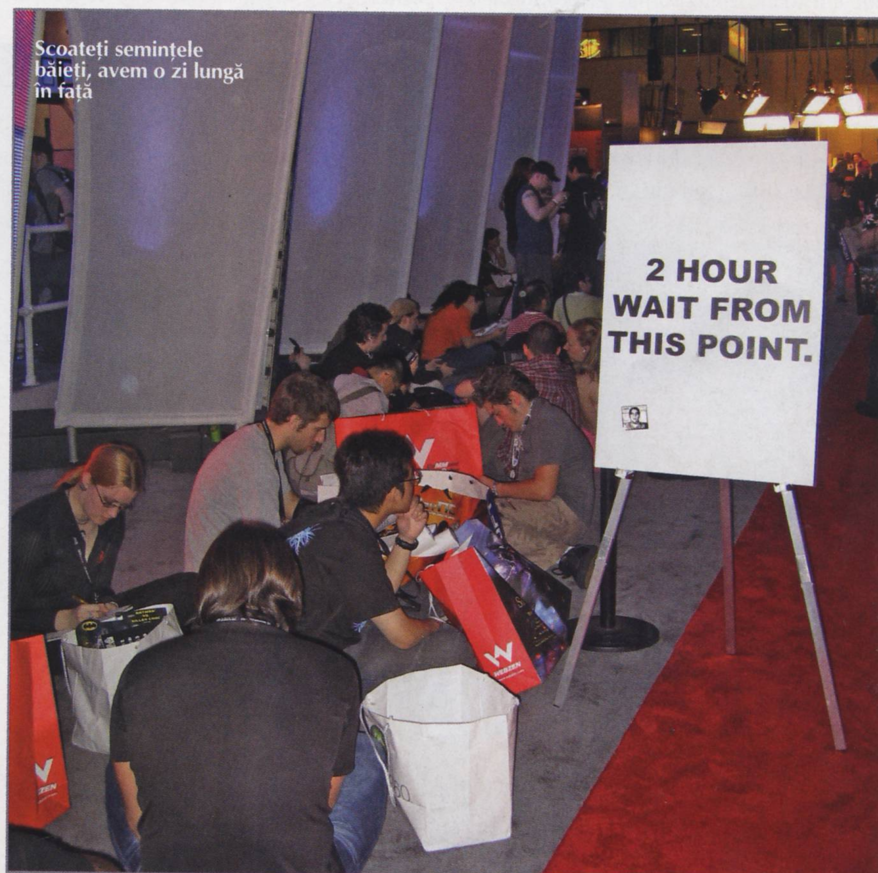
și m-am pus la coada pentru zborul KLM spre Los Angeles. Eh, să vedeți voi mare nebunie în jumbo jet-ul ăsta. Toată lumea cu Ipod-uri și laptop-uri. Toți cu reviste în mână și cu gândul la același lucru la care mă gândeam eu. Auleo, nenorociților, voi vă gândeați la fata mea? Argh! Și, evident, la E3, unde se pare că mergea jumătate de avion. Chestia faină din toată treaba asta e că jumătate din jumătatea aia (hai cu matematica!) erau români. Care niște băieți veseli și vorbăreți de la Ubisoft, care niște colegi de drum de la Best, care subsemnatul. Eram gașcă! Eram mulți! Eram împrăștiați prin toate colțurile aeronavei. Așa că tot drumul am făcut așa: mâncat, băut vin de la tanti stewardesa, chiorât în cartea vecinului (în olandeză, m-am dat bătut după primele pagini), ascultat muzică (canalele 7 și 13, cu muzică clasică, m-au ajutat să dorm), dormit, uitat la Powerpuff Girls, uitat la The Simpsons (respectele mele pentru KLM), stat la coadă la toaletă 15 minute, chiorât la franțuzoaica ce stătea la geam și, într-un final, coborât pe LAX. Mă așteptam să mă caute americanii și în șosete la vamă. Ei na! Mi-au făcut poză, mi-au scanat degețelele și m-au întrebat: „Da' din ce regiune a României ești tu, fiule?", la care le-am răspuns „Transylvania, biatch!" și am râs ca niște vampiri ce suntem. Am fugit repede la ocean, am mirosit aerul de mare mare mare, am ajuns la concluzia că plaja din LA e un fel de Vama Veche, dar cu ceva mai mulți indivizi de culoare și am căzut lat în patul de hotel. Era noapte, dar era de fapt zi... Și uite așa sunt și azi, de nu știu pe ce lume mă aflu.

Locația

Los Angeles Convention Center (locația unde se desfășoară E3-ul) e la o jumătate de oră de hotel, atâta timp cât mergi cu mașina, prinzi Car Pool-ul și eviți aglomerația de dimineață. Centrul ăsta e un fel de Romexpo (unde se desfășoară CERF-ul, dacă nu știați... ingraților!), numai că un pic mai mare. În ideea că poți să bagi acolo vreo cinci CERF-uri și să ai și loc unde să întorci avionul. Ca să vă faceți o idee, Centrul este împărțit în mai multe clădiri: West Hall, South Hall, Kentia Hall etc., din care eu în prima zi am văzut cam jumătate. Dintr-o singură clădire. Eh... Nu erau CHIAR atât de imense, dar faptul că eu nu am avut timp să casc ochii s-a datorat de fapt întâlnirilor pe care le-am avut în acea primă zi. Până să ajung însă acolo, câteva cuvinte despre atmosfera de la CER... ăsta, E3. Dis de dimineață, în prima zi, cozi imense pentru uitucii care nu aveau badge-uri bune de intrat. Eu nu mă număram printre respectivii, dar îi număram în timp ce mă îndreptam fericit spre intrare și le făceam în ciudă cu badge-ul meu mov. Mov, de la Media, că altă culoare nu puteau să ne dea, nu?! Ei, înăuntru, lume. Și ce de lume! Dau eu să fug repede la prima întâlnire și aflu că încă nu s-au deschis porțile spre expoziția propriu-zisă. Hait! Mama voastră! Așa că am stat alături de alte câteva mii de gameri și gamerițe (nu uitați însă că E3 este un show destinat exclusiv celor care lucrează în industrie, închis vizitatorilor și copiilor sub 18 ani) cu ochii pe ușă ca pe butelie. Curând, incantații de „We want in! We want in!" au început să se facă auzite. Eu am încercat un timid „We want our money back!", dar nu m-a acompaniat nimeni, așa că m-am lăsat păgubaș. Bun... Ușile se deschid, nu am timp să fiu orbit de explozia de lumină și de sunet de dinăuntru că mă arunc cu capul în față și pieptul dezgolit în standul celor de la Funcom.

Love me tender

Am întâlnire cu băieții, vreau să văd Conan, vreau să mor de fericire lângă Dreamfall și nu mai pot de nerăbdare. Terri, PR-ul celor de la Funcom, o tanti gen bunicuță binevoitoare, o prezență foarte plăcută de altfel, mă bagă la un Dreamfall. Lângă mine, un moș rus și două americance care se hlizeau tot timpul. În cămăruță, ooooh yes!, însuși meseriașul de Ragnar Tornquist, pregătit să ne bage în boală cu noul lui joc. Din păcate, și spun asta cu cea mai mare părere de rău, multe lucruri noi nu s-au spus, timpul fiind irosit pe întrebările tâmpite ale celorlalți jurnaliști, de genul „Da' ce e The Longest Journey?". Ce am văzut însă a fost începutul jocului, de care nu avem voie să vorbim, prima parte a poveștii, despre care avem voie să vorbim, precum și câteva scene din joc pe care însă le mai văzusem. Dezamăgire? Da, pentru că nu aflasem aproape nimic nou. În plus, deși grafica mediului înconjurător arăta absolut genial, animația personajelor ridica niște semne de întrebare. Adăugând la asta faptul că am văzut pe viu partea de bătaie (action) și nu prea mi-a surâs ideea, vă dați seama că nu eram cel mai fericit om de la E3. Am reușit să văd grafica, să mă bucur de



Scoateți semințele băieți, avem o zi lungă în față

sunet și să mă trag în poză cu domnul Ragnar. Ei, sar repede câteva zile, pentru că în ultima zi a show-ului am dat din greșeală peste standul „Games for Windows" (al Microsoft-ului, bănuiesc eu), la care am găsit un calculator cu Dreamfall rulabil și un nenea pregătit să îmi răspundă la toate întrebările. Țin să vă spun că mi-a mai venit inima un pic la loc după ce am discutat cu respectivul, pentru că am aflat că animația este într-adevăr o problemă (care se va remedia atât cât se va putea, deoarece cei de la Funcom tocmai au pus mâna pe un studio de motion capture, dar sunt într-o crasă lipsă de timp), iar partea de combat este total evitabilă, în afară de un singur moment în tot jocul. În plus, am văzut mult mai multe din locațiile din joc, inclusiv noua versiune a Venice-ului din primul joc, un oraș aflat acum în paragină, dar din care am recunoscut cu bucurie câteva locații celebre (mai țineți minte podul și hotelul din care porneați în primul TLJ?). Mi s-a explicat un pic mai mult din poveste și cu această ocazie m-am calmat și am recâștigat încrederea în ceea ce echipa de la Funcom și-a propus în legătură cu Dreamfall.

Age of Conan a fost celălalt joc prezentat în spatele ușilor închise la Funcom. Un joc promițător, cu un producător foarte entuziasmat de produsul său, chestie care dă foarte bine. Din păcate, problemele tehnice au făcut ca în prezentarea de o jumătate de oră să apară doar vreo două minute de gameplay. În rest, server down. Ce am aflat nou (că restul puteți citi în preview-ul de cinci pagini de luna trecută) este faptul că jocul este bazat de fapt pe tehnologia din spatele Anarchy Online, lucru destul de inteligent în cele din urmă. Jocul va avea o parte de single player,pe care puteți apoi să o continuați online sau să lăsați totul baltă, și se va baza pe o rețea de servere răspândite în întreaga lume, pentru a elimina lag-ul (foarte important mai ales în cazul unui astfel de joc, în care loviturile voastre trebuie să fie de o acuratețe dusă la extrem). În rest, toate bune, păcat că nu am putut vedea mai mult, dar am încredere în nenea ăla care a ieșit de la prezentarea de dinainte și a exclamat plin de patos „This is just awesome!!!".



Șosetele lui Molyneux... freak!

Conferințele

Să continuăm... Dar până atunci, nu o să vă vină să credeți. Masa mea s-a umplut cu două Red Bull-uri, două ditamai sandvișuri, o apă și niște donuts. Mulțumesc pe această cale celor două domnișoare (una e doamnă, dar mă rog...) care au trecut până vizavi la Ralph's ca să îmi facă mie cumpărăturile. Vă rămân dator! Recepționeri, muriți de ciudă!

Continuând odiseea primei zile la E3, după Funcom am dat rapid din picioare și m-am băgat în primele rânduri la o conferință numită Sneak Peeks (camera 404A, West Hall) în care niște distinși domni de la Electronic Arts, Infinity Ward și Ubisoft au prezentat imagini și detalii în premieră din, în aceeași ordine, The Godfather, Call of Duty 2 și King Kong. Ce m-a șocat pe mine a fost imaginea unor oameni cu chelie și costum, disperați să fie gangsteri și să își umple mâinile cu sânge. Din prezentările ce au urmat am reținut că The Godfather va fi un joc mult mai interesant decât pare, că sequel-ul la Call of Duty rămâne doar un FPS și că King Kong (realizat după filmul cu același nume produs de Peter Jackson, regizorul seriei The Lord of the Rings) a impresionat mai mult decât primele două jocuri. De ce? Pentru că este un joc realizat de Michel Ancel (Rayman, Beyond Good & Evil), un om care știe ce face, și pentru că imaginile prezentate ne-au tăiat tuturor răsuflarea. Grafica și feeling-ul pe care jocul vi le aruncă în față nu aveau cum să fie



... cu Dreamfall-ul în spate



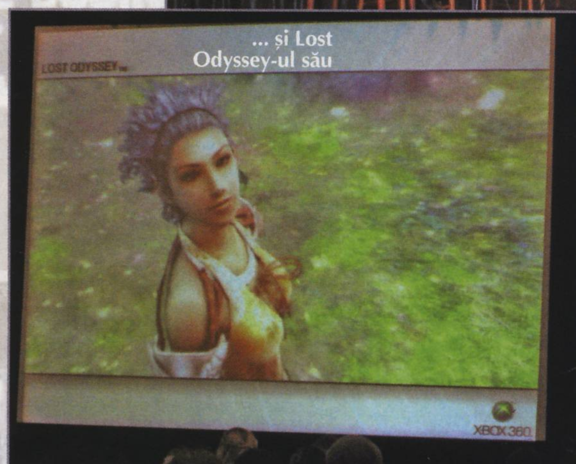
Ragnar Tornquist și subsemnatul, la o poză de familie

ignorate. În plus, am aflat că Peter Jackson este un gamer înrăit și mi s-a părut absolut extraordinar faptul că, în timp ce omul edita ultima parte a trilogiei, se chinuia să termine Beyond Good & Evil. Cred că Michel Ancel s-a udat tot când a aflat.

Nu am avut timp să respir după prima conferință, că am dat buzna peste următoarea. Intitulată „Think different and (still) succed: Finding success with games that fall outside the familiar", conferința a strâns câteva dintre mințile cele mai iluminate ale industriei (Ted Price – Insomniac Games, Jack Emmeret – Cryptic Studios, Atsushi Inaba – Clover Studio, Tom Fulp – The Behemoth și Peter Molyneux – Lionhead), care au vorbit, evident, despre originalitatea în jocuri. Era normal să fiu acolo, cu urechile ciulite și cu aparatul foto în mână. A fost probabil cea mai reușită conferință a întregului show și chiar dacă ar fi continuat încă cinci ore (a durat doar o oră și jumătate) cred că nimeni nu s-ar fi ridicat de pe scaun. Este îmbucurător să vezi că totuși există oameni încă pasionați de jocuri și care se luptă pentru ideile lor, oricât de aiurea ar părea ele pentru ceilalți. Discuția s-a învârtit în jurul problemelor pe care le întâmpini atunci când vrei să produci un joc în care se găsesc idei originale și al modului în care trebuie să abordezi aceste idei pentru a le implementa cu succes în joc. Dacă Peter Molyneux este singurul care vă sare în ochi din lista participanților, aflați atunci că Inaba a fost game designerul pentru Viewtiful Joe, Emmert este responsabil pentru City of Heroes, Fulp este omul din spatele lui Alien Hominid, iar Price se ocupă de seria Ratchet & Clank. Interesant a fost faptul că fiecare dintre vorbitori a exprimat un punct de vedere destul de diferit decât al celorlalți, fiecare având însă dreptate în felul său. Au demonstrat, de fapt, că nu există o rețetă pentru a garanta succesul unei idei originale (sau chiar originalitatea respectivei idei). M-a impresionat Jack Emmeret, un individ fără absolut nici o treabă, fost profesor universitar de latină și greacă, care a urcat pe scenă cu un costum de erou pe el și a declarat foarte senin că de multe ori habar nu are ce face, dar se pare că o face bine. Și deși probabil că destulă lume a devenit un pic sceptică în ceea ce-l privește pe Molyneux și ideile sale care nu prea ajung în jocurile pe care le produce (a avut o explicație pentru asta, afirmând că nu poate să tacă atunci când îi vine o idee nouă și face prostia să dea declarații pe baza a ceea ce ar vrea el să fie în joc și nu a ceea ce va fi în joc), omul este însă fascinant (la fel ca toți cei care au participat la această connferință), prin energia debordantă pe care o arată și prin pasiunea molipsitoare pe care o transmite în discursurile sale. Respectele mele, domnilor, sper ca din ce în ce mai multe idei originale să iasă la suprafață și din ce în ce mai mulți distribuitori să înceapă să aibă curajul de a publica astfel de jocuri.



Domnul Final Fantasy...



... și Lost Odyssey-ul său

Cea de-a doua conferință în topul meu personal de la E3-ul de anul acesta a fost cea care s-a ocupat de „genre blending", jocurile care combină mai mult de un gen. A dezbătut cât de bine este să avem o clasificare a jocurilor pe genuri, cât de greu este să combini două genuri și mai ales cât de ușor/greu este să promovezi astfel de titluri. Participanți la discuție au fost Richard Rouse III (The Suffering), Lorne Lanning (universul Oddworld), Yoot Saito (Odama – un joc absolut ciudat și bestial, care combină RTS-ul medieval cu pinball-ul... nu mai căscați ochii, e pe bune), Alex Ward (Burnout) și Greg Zeschuk (Jade Empire – Bioware, dacă nu știați... adică Neverwinter Nights, mă!). Cred că Alex Ward, de la Criterion, studioul care ne-a adus demențialul Burnout, a fost cel mai vorbăreț dintre toți. Cu un puternic accent englez, omul a explicat foarte pe larg modul în care distribuitorii tratează firmele producătoare care le prezintă un joc care nu cade în nici o categorie exactă. Omul a lucrat pentru un astfel de distribuitor, așa că știe ce spune. „I remember this one time when these guys came over and said: „OK, we've got this game... It's like FIFA, but with alien insects!"". După care ne-a explicat că dacă primul Burnout a fost bazat pe jocul de baseball, următorul joc din serie simulează de fapt golful. Oameni bolnavi, vă spun eu! Concluziile la care s-a ajuns au fost că dacă nu ai destulă pasiune cu care să convingi distribuitorul și propria ta echipă, atunci poți să te lași păgubaș. De asemenea, că de fapt nu există două sau mai multe genuri care nu pot fi combinate (Alex Ward a declarat la un moment dat că nu poți să combini un simulator de mașini cu un puzzle, la care Lorne Lanning i-a răspuns după câteva secunde că nu e chiar adevărat, iar după câteva minute s-au trezit cu toții

punând la cale un foarte interesant și promițător simulator de mașini, combinat cu puzzle). Genial, absolut genial! Într-o industrie din ce în ce mai axată pe profit o astfel de conferință este ca o gură de aer proaspăt.

Soarele răsare

Și ca să termin cu conferințele, ultima la care am participat l-a avut ca invitat principal pe legendarul creator al seriei Final Fantasy, alături de șeful Xbox Japonia, Yoshihiro Maruyama. A fost un eveniment extrem de important, fiind pentru prima dată când Sakaguchi se adresa direct publicului nord-american. De asemenea, a fost una dintre primele conferințe de presă ale sale după cei doi ani și jumătate de tăcere de când a părăsit Square-ul. Anul trecut făcuse un anunț surpriză, prezentând noul său studio independent de producție, Mistwalker. Numele firmei vine de la cei doi ani și jumătate de „pribegie" departe de jocuri, perioadă în care Sakaguchi nu s-a apropiat de așa ceva și s-a gândit de multe ori să renunțe la carieră (motivul plecării sale de la Square au fost diferențele de viziune între el și șeful companiei). Eu unul mă bucur că nu a făcut-o, pentru că ceea ce a prezentat la E3 a fost de-a dreptul impresionant. Omul nu a uimit audiența prin discursul său (a fost destul de reticent în a elabora declarațiile sale), dar a lăsat imaginile să vorbească pentru el. Blue Dragon este un RPG realizat în colaborare cu creatorul seriei Dragon Ball, ceea ce îi garantează un imens succes în Japonia.



Toată lumea vrea să fie gangsta'

Nu s-au arătat imagini din joc, dar din câte am văzut, va fi unul realizat într-un puternic stil manga și orientat în primul și în primul rând spre piața japoneză. Cel de-al doilea proiect, de care nu știam nimic până în acel moment, este Lost Odyssey, bazat pe povestirile lui Takehiko Inoue. Este vorba despre povestea unui om care a trăit 1000 de ani, a văzut războaie și prietenii murind, imperii ridicându-se și dispărând apoi în negura timpului. Sakaguchi a declarat că a fost extrem de impresionat de aceste povești și că și-a dorit enorm să aibă ocazia să le spună într-un joc. Și din ce am văzut, se pare că și noi vom fi la fel de impresionați.

Mi-a adus aminte foarte mult de Final Fantasy și de modul în care te prindea povestea. Trebuie să mai adaug că la acest joc va participa și Nobuo Uematsu, compozitorul muzicii din seria Final Fantasy. Și asta se simte. Țineți minte jocul ăsta pentru că este unul din cele mai promițătoare pe care le-am văzut la E3.

Cu ochiul prin târg

Pe cei de la JoWood i-am luat în vizor pentru mult așteptatul Gothic 3, așa că m-am prezentat la standul lor și am luat parte la un tur al jocurilor pe care austriecii le vor distribui. Gothic 3, ziceți? Ei bine, Stefan Berger, product manager, știe de voi! „România?" a întrebat el uitându-se la cartea mea de vizită... „Ah, știu că am avut un succes nebun acolo cu Gothic". Corect, domnule Berger! Omul s-a bucurat că în sfârșit stă de vorbă cu cineva care știe despre ce este vorba (E3-ul era totuși plin de jurnaliști care nu aveau nici în clin, nici în mânecă cu jocurile). Gothic 3 continuă povestea întregii serii (știți voi, sfârșitul vă găsea pe un vapor îndreptându-vă spre continent) și aduce jucătorul pe mult visatul continent. Ca urmare, jocul va fi cam de trei ori mai mare decât Gothic 2. Veți avea de ales între trei căi de-a lungul jocului, servind unul dintre cei trei zei: Innos, Adanos sau Beliar. Orcii au câștigat războiul împotriva oamenilor și cu această ocazie Beliar a mai urcat cu o treaptă deasupra celorlalți zei. Voi trebuie să decideți pe cine ajutați. Sunteți răi, o dați cu Beliar. Sunteți buni, o dați cu Innos. Sunteți neutri, sunteți de-ai lui Adanos (și îl veți avea de partea voastră și pe Xardas). Ce este foarte interesant este faptul că, dacă vreți, veți putea juca alături de orci. De fapt, dacă o dați pe Beliar, orcii vor deveni aliații voștri. Controlul a fost și el puternic modificat, fiind simplificat pentru cei care se pierdeau în cel din primele jocuri. Eu unul am apreciat respectivele controale, după ce le-am învățat cu greu, evident, așa că l-am întrebat pe Stefan dacă se va putea juca cu vechea configurație. Răspunsul? „Da!". Iuhuuu! Din punct de veder grafic, jocul nu m-a impresionat cât Oblivion (care... adică... cum să vă spun... game of the years!), dar



EA-ul dă cu pumnul, nu glumă!


Into the Pixel – Expoziție de artă... din jocuri

mi-a transmis exact aceeași senzație ca și celelalte jocuri din serie. Ceea ce este îmbucurător.

Următoarea oprire: Bohemia Software, creatorii excelentului Operation Flashpoint. Cei doi cehi erau îngrămădiți într-o cămăruță, departe de vacarmul clădirilor principale. Ceea ce se datorează probabil și problemelor pe care le au cu Codemasters, motiv pentru care Operation Flashpoint 2 va primi un alt nume. Oamenii vor lansa până la acesta o versiune nouă de OF, pentru a „obișnui fanii cu schimbările pe care vrem să le aducem". Operation Flashpoint 2 (care probabil nu va purta numele ăsta) este într-adevăr un mare pas înainte. Băieții sunt genul de producători care chiar știu ce fac și o să vă demonstreze asta cu următorul joc. Vă aduc aminte aici numai de linia frontului dinamică, ce se schimbă după cum acționați voi sau inamicul, de AI-ul care vă dă misiuni în concordanță cu această linie de front, de spațiul nelimitat în care se pot desfășura conflictele, de engine-ul fizic care vă permite să distrugeți ce clădiri vreți sau de balistica îmbunătățită (proiectilele ricoșează de acum). O să vedeți cât de curând un preview în LEVEL, pentru că jocul ăsta merită prezentat mai pe larg. Iar pentru cei care au Xbox, țin să vă anunț că sunteți mâncați. Operation Flashpoint pe Xbox va fi probabil cel mai complex simulator militar produs vreodată pe console. Nu sunt un mare fan al acestora, dar ceea ce mi-au arătat cei de la Bohemia m-a dat pe spate.

Next, next, next... Vă promit că data viitoare scoatem un supliment special de E3, pentru că acum realizez că șase pagini sunt mult prea puține. Acestea fiind spuse, trecem la Age of Empires III, a cărui grafică ne-a făcut să ne scoatem pălăriile și se ne închinăm în fața reflexiilor alea din apă. Ah, și engine-ul ăla fizic funcționează! Zboară ăia de pe cai când îi împuști ca-n filmele cu cowboy. Ceva mai impresionant a fost însă Rise of Nations: Rise of Legends. Curajoasa mutare a celor de la Big Huge Games de a trece la un decor steam-punk ne-a uimit pe toți, însă ceea ce au prezentat ei la E3 (o variantă foarte jucabilă) ne-a lăsat iarăși fără cuvinte. Este clar cel mai promițător titlu de strategie prezentat la E3.

Ce mai e, ce mai e... Atâta vânzoleală, atâtea jocuri și atât de puțin timp la dispoziție. Ah... The Movies al lui Molyneux. Am fost sincer sceptic în legătură cu acest proiect, dar l-am văzut „în carne și oase" și țin să spun că sunt profund impresionat. Un sim axat pe studiourile de filme realizat la perfecție, dublat de propriul tău studio de filmare/editare și ce mai vrei tu. Singura problema a fost declarația unuia dintre producători, care mi-a spus că „plănuim să suținem comunitatea de mod-eri". Păi cum „plănuim"? Comunitatea de mod-eri va fi extrem de importantă pentru jocul ăsta. Nu o ignorați!

America

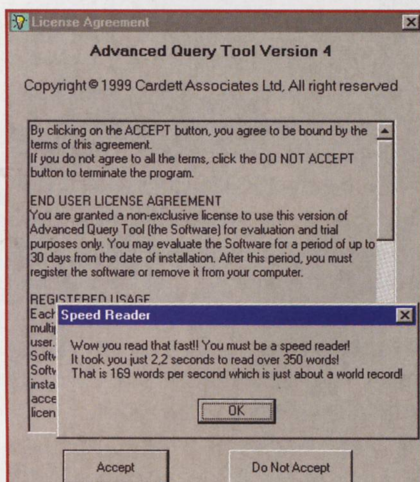
După trei zile pline ochi, obositoare ca munca pe câmp, ieși din E3 cu senzația că mai erau atâtea de văzut. Și e adevărat. La fel cum aici mai sunt atâtea de spus... Despre jocurile de următoarea generație pentru Xbox360 (impresionante prezentările de la EA Sports), despre noul proiect al românilor de la Ubisoft (Blazing Angels, arcade-flight-sim foarte, foarte fain), despre fetele urâte de la standuri sau despre FEAR, Civ IV (urmează un interviu), Heroes of Might and Magic V, Quake IV, UT 2007 și alte bunătăți... Rețineți însă că e de bine și, pe cât posibil, tot ceea ce am amintit aici se va transforma în curând în câteva preview-uri, interviuri și exclusivități numai pentru voi.

Gata. Mexicanii se răzbună, și-au ales primar de-al lor în LA și acum au o ditamai nunta lângă hotel. Domnișoarele de onoare se perindă pe aici, așa că fug și eu să pun mâna pe o tequila gratuită.

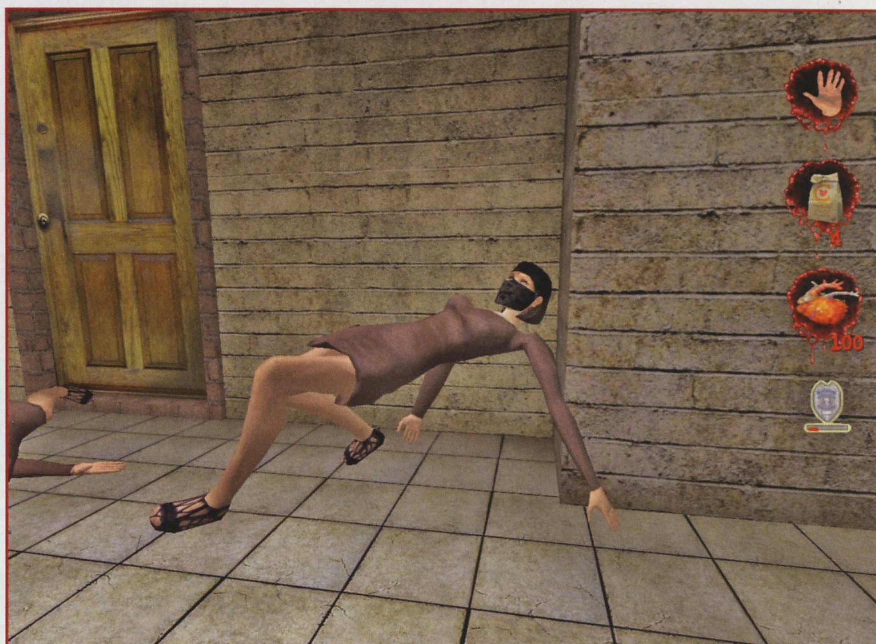
■ **Mitza**



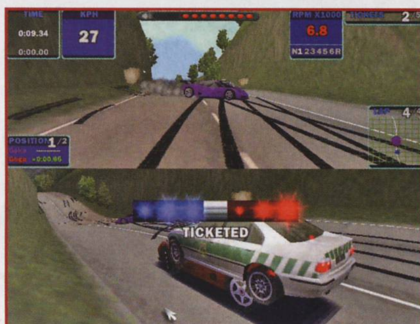
Și noi vă iubim!!!



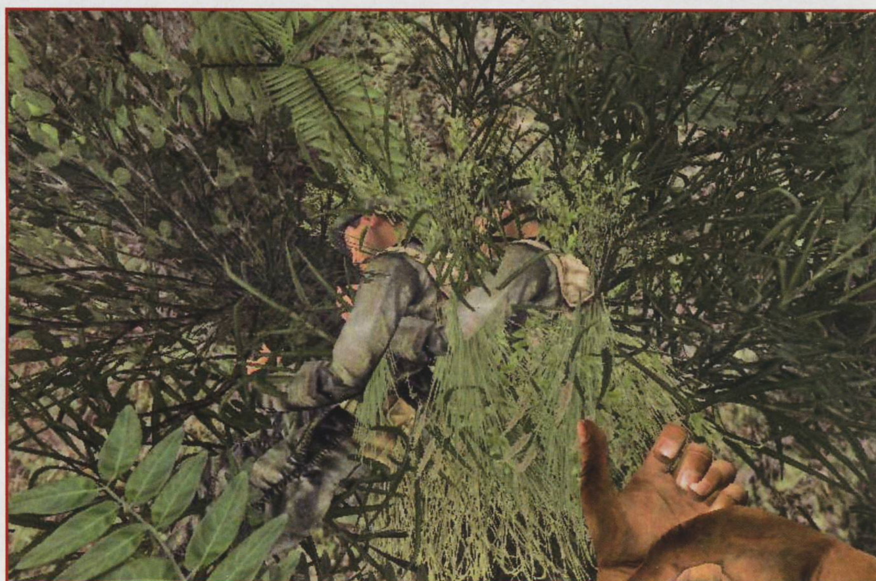
Impresionant, dar cred că la Windows se scot timpi mai buni.
Imagine trimisă de andrey_g.



Toată lumea vrea să joace în Matrix. **Imagine trimisă de J0N33.**



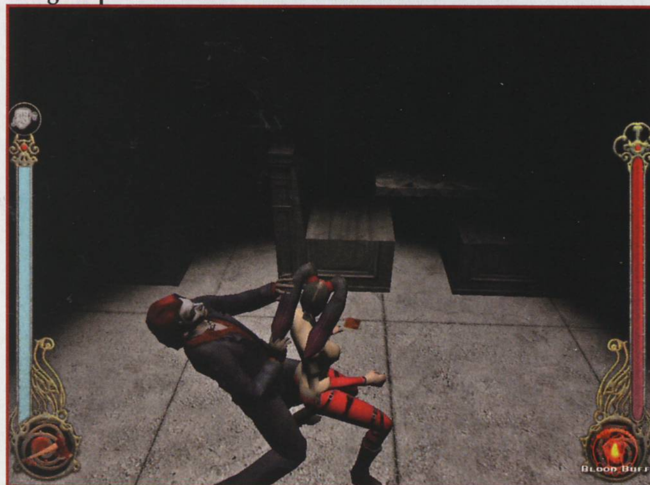
Când ești cu poliția (du)pă tine.
Imagine trimisă de Simon Aura.



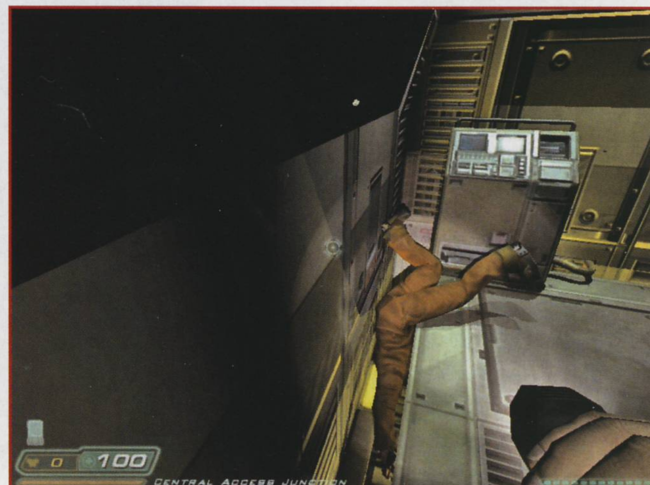
My Jeet kune do is better than yours. **Imagine primită de la Balint Andrei-Ioan.**



Can we all just get along?
Imagine primită de la Vlad Tănăsescu.



Shake that thing, miss. **Imagine trimisă de woodS.**



Un adevărat b-boy. **Imagine primită de la Edward Ciurea.**

Câștigătorul din acest număr este J0N33.

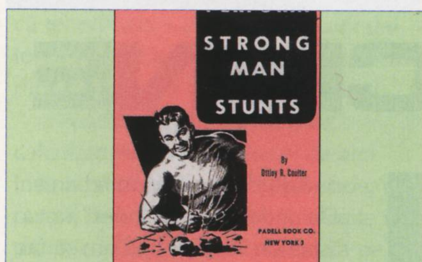
Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

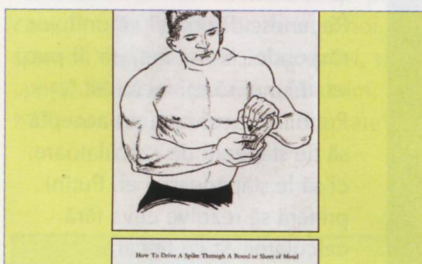
www.

How to perform strong man stunts

www.sandowplus.co.uk/Competition/Coulter/Stunts/stunts-intro.htm

Ottley R. Coulter este recunoscut drept primul „istoric" al culturismului sau cel puțin așa îmi șoptește Internetul. Ce este însă mai interesant e cartea pe care o puteți găsi la adresa de mai sus și în care vi se arată cum să vă flexați mușchii în fața fetelor. Dotată cu ilustrații și texte explicative, această carte publicată în 1952 s-ar putea să-și găsească fani și printre cei dornici de atenție în anul 2005. Hai, care se oferă să-l ridic într-o mână?









The Snowsuit Effort

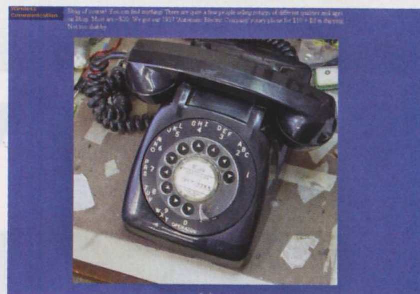
snowsuit.net

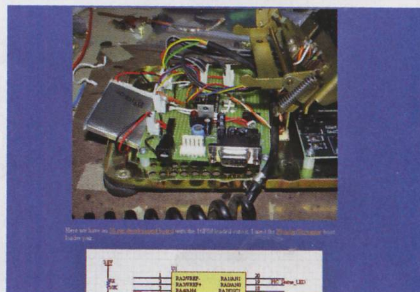
Nu numai noi avem homeleșii noștri. Realitatea dură există și peste ocean. Iar blog-ul de față o dovedește cu vârf și îndesat. În fiecare zi, câte o poză din Detroit surprinde suferința oamenilor străzii. Tristețe, nebunie, disperare... Toate într-un site pe care nu ar trebui să-l ratați.

Telefonul fix... mobil

www.sparkfun.com/tutorial/Port-O-Rotary/portable-rotary.htm

La un moment dat, era la modă să îți pui, ca sonerie la telefonul mobil, țârâitul telefonului fix de acasă. Mare brânză! Dar ce ar fi dacă, atunci când ar țârâi mobilul, tu ai scoate din buzunar (rucsac, portbagaj etc.) ditamai telefonul fix? Și care să mai și funcționeze! Ei, v-am făcut curioși? Atunci dați o fugă pe site-ul mai sus și țineți aproape un inginer.



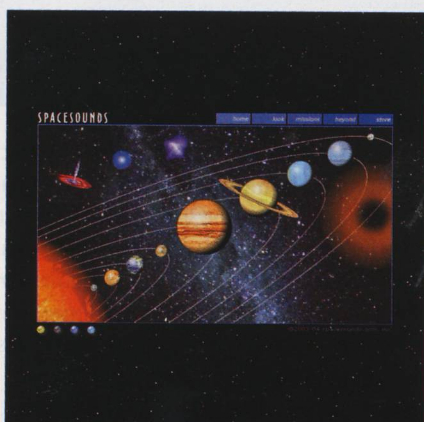


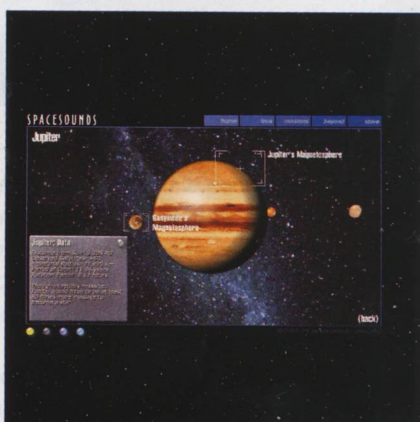
Spacesounds

spacesounds.com

Aruncați CD-urile cu muzică. Opriți radiourile și ștergeți MP3-urile! De acum înainte puteți să ascultați exact ce aud urechile celor de la NASA. Cu ajutorul sateliților și prin bunăvoința agenției spațiale, acum oricine poate să asculte sunetele recepționate din cele mai îndepărtate colțuri ale universului. Al naibii de interesant!

■ Mitza





MAN VS. MACHINE



În timp ce puneam ă-uri, î-uri, ș-uri, ț-uri la textele voastre, încă mă mai întrebam cum de am ajuns să fac asta. Totul a început într-o seară de primăvară pe undeva prin Brașov, unde abia ajunsesem, cu speranța că voi uita pentru trei zile de facultate, examene, referate și făcut curat/dat de mâncare la cățel. Ideea era: nu am nimic de făcut în afară de a pierde timpul... După care m-am întâlnit cu Rzarectha într-o dispoziție deosebit de filantropică, ce l-a făcut să îmi dăruiască foarte călduros Chatroom-ul. Asta e povestea pe scurt. Așa că, dintr-o dată, m-am regăsit stăpână peste trei pagini de LEVEL, lucru destul de greu de ignorat, de altfel... TOTUȘI, eu venisem pentru party, așa că, după ce vă uitați peste părerile colegilor de gaming care au trimis mailuri, puneți mâna și descrieți o petrecere ca-n jocuri. E simplu: dacă ați da o super petrecere, ce personaje nu ar trebui să lipsească, în ce loc din THE BIG GAME WORLD s-ar întâmpla toată povestea și alte detalii gamer-ești pe care le mai aveți voi prin cap. Distracție plăcută!

■ **Akasha**

Silverbolt

„Da. Tot mai mulți se bazează pe calculatoare. Tot mai puțini citesc. Lumea o ia în jos. În loc să învățăm de la calculatoare, preferăm să le învățăm noi pe ele. Calculatoarele nu mai ajută. Calculatoarele fac treaba oamenilor. Abia aștept să se inventeze Inteligența Artificială. Să vedeți voi cum se va materializa „Terminator" (Și va trebui să învățăm codul binar ca limbă oficială). De fapt, ce să mai vorbim la viitor? Deja suntem sclavii calculatoarelor. Acum câtva timp încercam să trimit un fișier cuiva prin YM. Și întreb: „Do you have Windows?". Primesc răspunsul: „We don't have Microsoft Windows. Microsoft Windows has us.". Dacă cineva face un sondaj prin școli, la întrebarea: „De unde faci referatele?" se va răspunde invariabil „Cum să fac io referatu'? N-am Net acasă?". Recunosc. Probabil că unii vor răspunde „N-am net, da' îl pun io pă unu' să-mi facă rost.". Puțini sunt cei care nu acceptă să fie stăpâniți de calculatoare, ci să le stăpânească ei. Puțini preferă să rezolve ceva fără calculator. Și cu fiecare generație e și mai rău. IQ-ul mondial este în cădere liberă și cu greu se va mai ridica. În „Dune" aveam de-a face cu un Jihad Butlerian. Nu spun despre ce era vorba. Citiți și voi! (Oare câți din cei care nu au citit „Dune" vor citi cartea și câți vor da un Google Search? Pe cei mai mulți nici nu-i va interesa: „Oricum jocu' ăla e degeaba!"). Poate că ați observat că am spus „suntem" sclavii calculatoarelor. Unii probabil că se întreabă dacă și eu mă consider unul din

ei. Poate că da. Sau poate că mă consider unul din puținii „liberi" pe care i-am descris mai sus. Întrebarea pe care v-o pun este: chiar mai contează?"

POPA4ALL

„Ce viitor au calculatoarele pe această planetă? Păi să vedem: de când au apărut și până în zilele noastre, calculatoarele au fost folosite în tot mai multe domenii. Eu sunt de părere că lucrurile vor evolua până când viitorul va fi asemănător viselor noastre ce se schimbă de la o zi la alta. Amintiți-vă ce vise avea lumea în trecut, când de abia apăruseră calculatoarele; în ziua de azi aproape au devenit realitate. Internetul e folosit de tot mai mulți oameni, se extinde tot mai mult din casă în casă. Calculatoarele evoluează încontinuu. Dacă azi crezi că ai un sistem performant, mâine e unul rămas în urmă din punct de vedere al performanțelor. Vă întrebați dacă oamenii vor învăța mai puține lucruri, bazându-se aproape în exclusivitate pe ajutorul calculatorului? Deocamdată nu cred că s-a ajuns la acest stadiu, pentru că tehnologia a evoluat până aici datorită eforturilor umane, datorită lucrurilor noi pe care le învățăm zi de zi.

Așadar, după părerea mea, calculatoarele vor evolua și de aici înainte încontinuu, dar până unde, ne putem doar imagina; vor fi folosite în tot mai multe domenii și cred că pe măsură ce ne vom baza mai mult pe calculatoare vom învăța lucruri noi. Eu spun să dați frâu liber imaginației, și „peste 50 de ani poate ne întâlnim, PE NET, să vedem cine a avut dreptate"."



Superman e încă cel mai tare. După Batman.

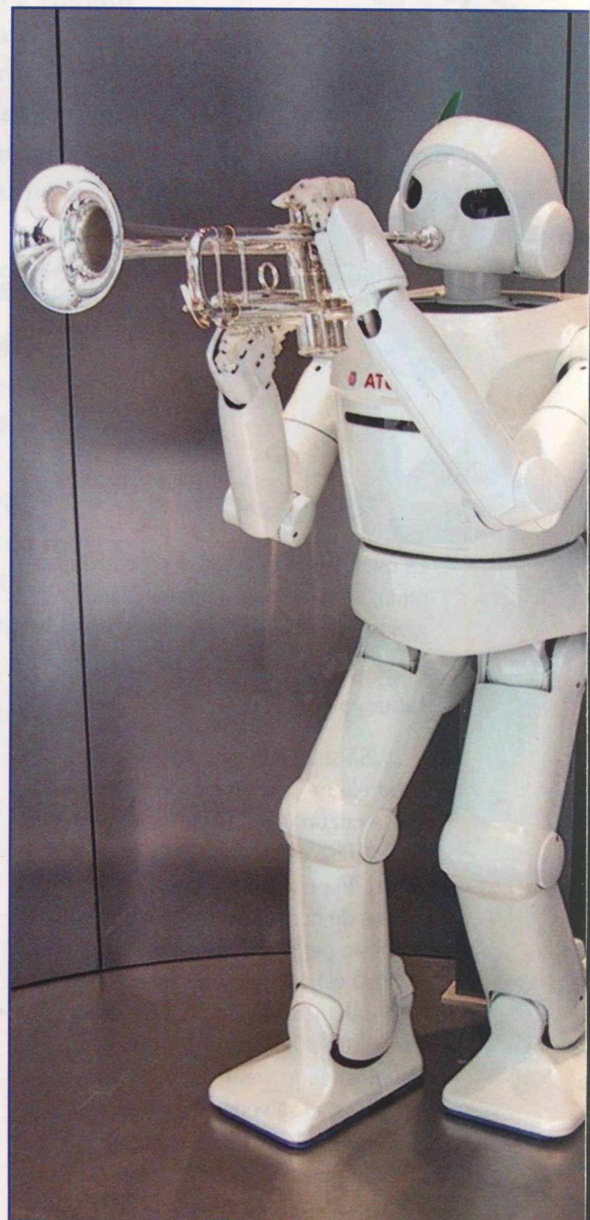
DoomHammer

„Am văzut recent un documentar legat de creierul lui Albert Einstein. Printre picături a avut loc, la un moment dat, și un dialog între prezentator și un informatician or something (anyway, un alt brainman), care estima că prin 2020 vor crea mașini capabile să simuleze la perfecție gândirea umană și chiar să copieze exact comportamentul unor indivizi... ceva de genul: tu stai la rezidența ta de pe plajă și sorbi liniștit din Martini în timp ce la 100 km depărtare închei o afacere cu un mare trust american... and that sucks :(.

Care este destinul PC-urilor pe acest Pământ? Eu unul cred că o să ne îngroape, nu în 2020, dar undeva în viitor, o să ne cam dăm singuri în cap cu ele. Adică, ne complicăm existența inutil. Ne trezim, mâncăm, învățăm, vorbim, gândim, petrecem și dormim în fața PC-ului. Am în banca din față două terminate care discută despre partidele lor de „virtual sex", that really makes me puke.

Ajungem să depindem total de ele și asta mă deranjează. Nici măcar informatica nu o mai privesc cu ochi buni, asta ca răspuns la întrebarea ta cu „învățăm mai mult/mai puțin (nu mai știu care din ele)" de când cu PC-ul, pentru că pe de o parte, cel puțin problemele pe care le am eu de făcut mi se par prea banale pentru a mă chinui să le fac într-un limbaj de programare (dacă Ionel pleacă din orașul x și Gigel din y, în același timp, la distanța d unul față de altul și cu vitezele v1 și v2, unde și după cât timp se vor întâlni?... do you really need a PC to solve that?!) și pe de altă parte cred că PC-ul poate deja să rezolve mult PREA multe probleme, dacă o ține tot așa o să trăiască în locul nostru și o să ne semneze actele de pensionare. Poate observi că tendința aia din romanele SF devine ușor realitate. Fără să ne dăm seama ne mecanizăm încet, ne automatizăm. Vezi organele clonate, care cică sunt un avantaj pentru că elimină donatorul. La un moment dat o să realizăm probabil că organele, oricât ne-am chinui, nu sunt suficient de eficiente și o să le înlocuim cu părți mecanice, and that is not SF anymore...

Nu știu dacă o să ne mai vedem pe net peste 50 de ani, adică cel puțin, nu pe netul actual. Mă distrează la culme toate



Cover Armstrong în varianta pe 1024 de biți

mesajele alea stupide pe care le primesc, de la tot soiul de oameni care mă invită să completez un formular ca să fac parte din address book-ul lor, „ca să chatuim mai bine". Și dacă, din curiozitate, intru în agenda unuia, mă mai trezesc cu încă +j contact-uri, care se multiplică și ele exponențial și mai apar și alde voice chat și video chat și deja pe mine mă apucă o durere acută de cap și o angoasă de societate și-mi vine să arunc PC-ul pe geam și să mă retrag într-o pădure. Concluzia e că pe mine mă cam stresează. Nu sunt ipocrit, și eu mă joc și-mi place. Pierd vremea pe net (de fapt, în general pierd vremea când e vorba de PC) și-l găsesc ca o soluție ieftină pentru probleme costisitoare. And then again, it would be a lot better without it... ne ia locul oameni buni, și nouă și realității noastre, fie că e o realitate a la Matrix, fie



Vi-l prezint pe Robosapien

că este viața asta, bună, rea, searbădă sau plină, dar e a noastră, and we kinda gently f**k it away."

Leego

„Să știți că aveți dreptate: calculatoarele ne „mănâncă" pe toți! Sunt unele cazuri (eu?!) în care cineva nu rezistă fără calculator. Nu trimite un mesaj de pe telefon, ci intră pe net și trimite de acolo sau, mult mai simplu, vorbește pe Messenger. Nu am văzut (în Ploiești cel puțin) pe cineva care să nu aibă calculator (aici mă refer la cei cu vârste sub 30-35 de ani și care să nu fie handicapați în vreun fel). Dar acum e acum... stați să vedeți în viitor. Va fi ca în filmu' ăla, „Demolatorul", cu Sylvester Stallone, în care totul se va petrece fără contact, doar prin calculator. Probabil că nu o să trebuiască nici să ne sculăm din pat de dimineață. Ne trezim, ne punem vizorul, intrăm pe frecvența școlii\locului de munca\barului\I-cafe-ului etc. și ne întâlnim cu alți demenți posesori ai fericitului vizor. Nici nu ne vor mai trebui case. Stăm într-o celulă de 2 pe 2, ne sculăm, facem exerciții virtuale care ne contractă mușchii prin mici impulsuri electrice, învățăm prin „școala virtuală" și tot felul de lucruri. În afară de mâncare, care nu poate fi oferită de nici un stimulent. Probabil că pușcăriașii vor fi excluși din societatea virtuală și puși să lucreze în „THE REAL WORLD" ca să ne procure mâncare ăstora virtuali. Este un pic cam fantezistă imaginea mea însă... orice este posibil și cine știe, poate că vom fi distruși de extratereștri în 50 de ani sau Pământul se va încălzi prea mult în 50 de ani sau va dispărea atmosfera în 50 de ani... you never know. Deci trimiteți scrisori la Casa Albă (tm) și spuneți cum vreți voi să fie viitorul... poate va fi așa. ROCK ON!"

Hyp3R Blast3R

„În primul rând, cred că mortalitatea o să crească cu vreo 15%-20% în următorul deceniu din cauză că mulți dintre noi crăpăm ochii zi de zi în monitorul ăla amărât și uităm să mai trăim... și monitorul fiind unul din puținele cauze ce dăunează sănătății. Vă spun eu, calculatorul ăsta pe care îl iubim cu toții ne mănâncă zilele, ne ia viața încetul cu încetul. Unii din voi poate spun că exagerez, dar vă las pe voi să decideți asta. Ce-i drept, e ușor să stai la birou și să-ți faci treaba din degete (n-am nimic cu redactorii LEVEL, îi iubesc pe toți :)) :P, nu pot trăi fără o doză de LEVEL pe lună), dar detest această meserie care, după părerea mea, te strică fizic și psihic.

Desigur, nu zice nimeni „nu pune mâna pe calculator !!!!!", dar când pui, nu tre' să o ții 14 ore. Sper că n-am supărat pe nimeni. Și acum partea cu evoluția. Treaba asta cu computerele evoluează mult prea repede. Acum îți cumperi un Pentium IV de ultimul tip și mâine apare jocul care sparge tot și deja îți trebuie un Pentium V. De-aia există PIV, pentru că există jocul.

Așa că ne vedem peste 50 de ani, când o să mă teleportez, PE NET, până la tine cu o viteză de 500 Mb/s, să jucăm un Half-Life 7 pe Pentium XX ăla al tău învechit, că a apărut Half-Life 9. Sănătate."

Dusa Adrian

„Părerea mea sinceră e că omul, de când a pupat calculatorul, și-a zis că nu-l mai lasă. Uită-te la industria asta mare și lată, cât a progresat din dorința de a oferi soluții cât mai „țapene" și cererea fiind foarte mare! Uită-te la industria asta a jocurilor de PC, cât a progresat și cât sperăm că va mai progresa, pentru că acum e într-un fel de impas stupid, poate din lipsă de inspirație !! Gândește-te la milioanele de oameni de afaceri care depind de un calculator, firmele de toate genurile și Microsoft-ul lui nea' Bill, care nu ar fi existat în lipsa calculatoarelor!!

Eh, cine știe? Poate peste câteva zeci de ani o să se sature lumea de toate inovațiile astea și se va întoarce la o mașină de scris pentru a-și așterne gândurile sau la un simplu creion și o foaie de hârtie (mai greu!!)."

Dani aka Sleeper

„Viitorul calculatoarelor, huh? Interesant. Într-adevăr, se pare că din ce în ce mai mulți oameni de toate vârstele utilizează calculatoare. Și asta deoarece te scutesc de multe lucruri care, făcute manual, sunt mult mai obositoare. Probabil că în viitor calculatorul va avea mai multe funcții utile, el totodată se va ieftini, iar fără îndoială cei care nu-l vor folosi vor fi considerați retrograzi. Printre dezavantajele aduse de calculator se numără și, pe lângă faptul că oamenii vor învăța și citi mult mai puțin, dependența, afectarea fizică (vederea, coloana etc.) și chiar lenea. Așa că, în special copii, mai lăsați calculatorul deoparte, viața e SCURTĂ!

Și dacă tot mă adresez unei reviste bazată în mare pe jocuri destinate calculatorului, vă voi spune părerea mea despre viitorul jocurilor. Sincer, cred că toți producătorii ar trebui să mai oprească producerea sequel-urilor și să facă ceva mai îndrăzneț, mai original. Fiecare joc ar trebui să aibă o poveste proprie, diferită de orice alt joc, nu un storyline extras și puțin modificat din jocul precedent al seriei respective. Sper doar că Funcom va lumina mințile tuturor cu al lor Dreamfall. Acum, dacă mă veți scuza, am o revistă; de citit :)."

The OWL

„Hello Level! Da, într-adevăr o temă bine aleasă. Viitorul computerelor peste 50 de ani... incert, părerea mea. Dar stând puțin și privind în ansamblu problema, ne putem da seama că ușor, ușor sfântul și mult preaiubitul nostru computer este înlocuit de acele cutiuțe numite console, din pricina cărora se iscă diverse bătălii, (fie ele pe plan financiar sau social). Revenind la cealaltă temă, deja este un lucru sigur că majoritatea copiilor și nu numai preferă să mai joace o oră Diablo II-LOD decât să muncească la un proiect școlar; și astfel mai sus-amintiții recurg la diverse site-uri pentru așa-zisa inspirație. Așa că putem trage nefericita concluzie că într-adevăr oamenii se bazează pe ajutorul calculatoarelor, fiind pentru unii un mijloc mult mai comod de învățare. Cam atât pentru acum."

talon de comandă **LEVEL 06/05**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc:

NOU!!

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL FOTO-VIDEO DIGITAL	100.000 lei/ 10 lei noi/buc		
CHIP SPECIAL LUMEA MOBILĂ	112.000 lei/ 11,2 lei noi/buc		
CHIP SPECIAL INTERNET	90.000 lei/ 9 lei noi/buc		

REDUCERE!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

---

talon de abonament **LEVEL 06/05**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

Perioada	Preț revistă	Preț abonament
6 luni	~~810.000 lei/ 81 lei noi~~	500.000 lei/ 50 lei noi
12 luni	~~1620.000 lei/ 162 lei noi~~	900.000 lei/ 90 lei noi

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

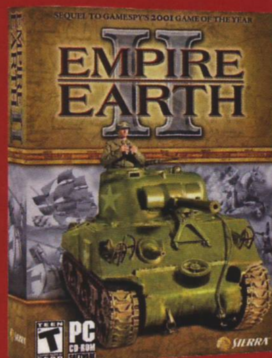
Pentru bugetari, plata se face în contul nr. RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ȘI

best distribution

Câștigă jocul Empire Earth II



De cine este produs jocul Empire Earth II?

a. Mad Dog Software

b. Mad Doc Software

c. Man Dog Software

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Empire Earth II din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iulie 2005.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Geanina Perju
(geanina_perju@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda Rt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

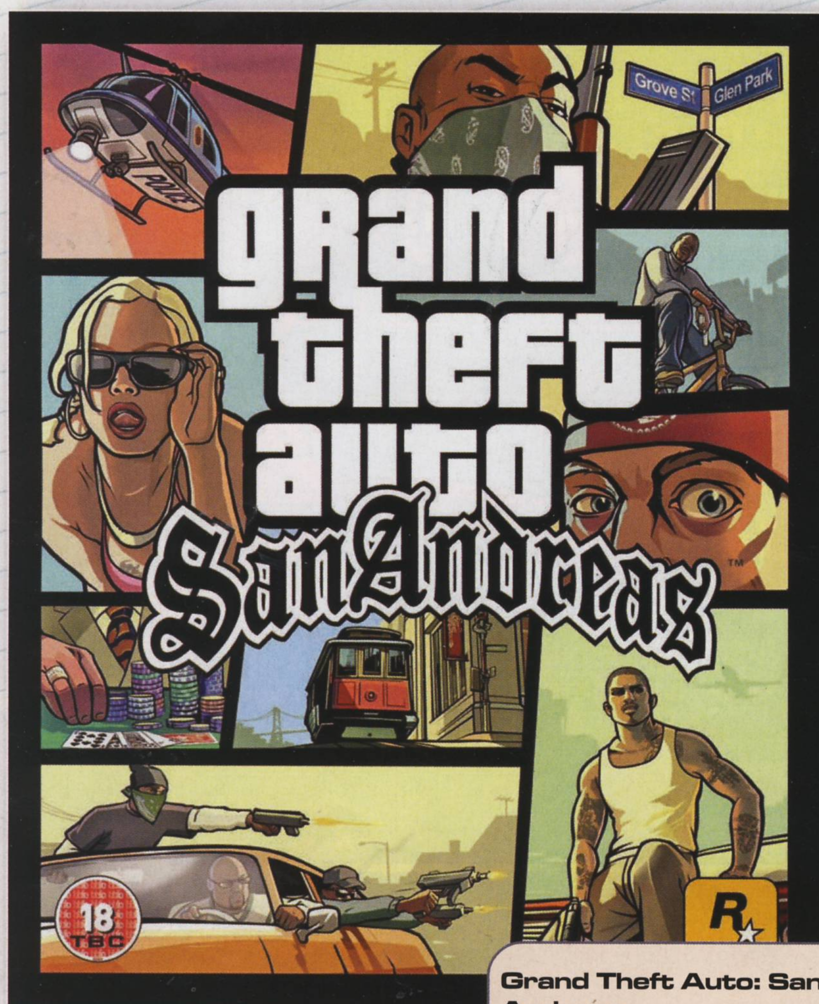


Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare februarie 2004 - februarie 2005), LEVEL are 107.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

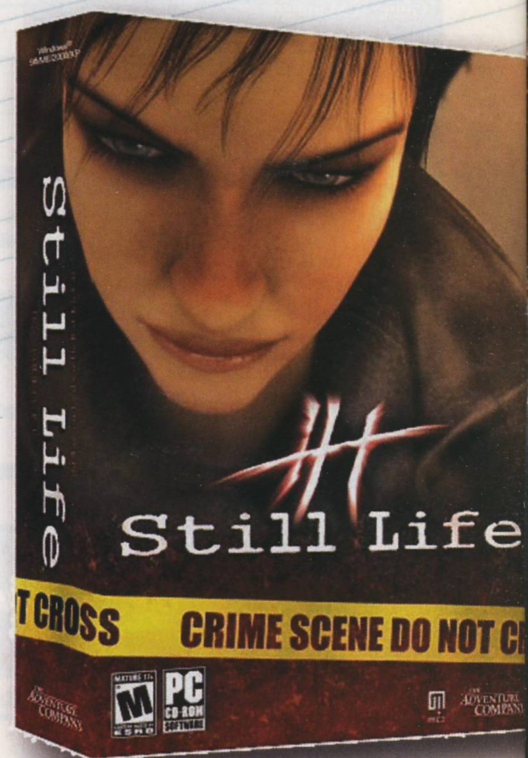






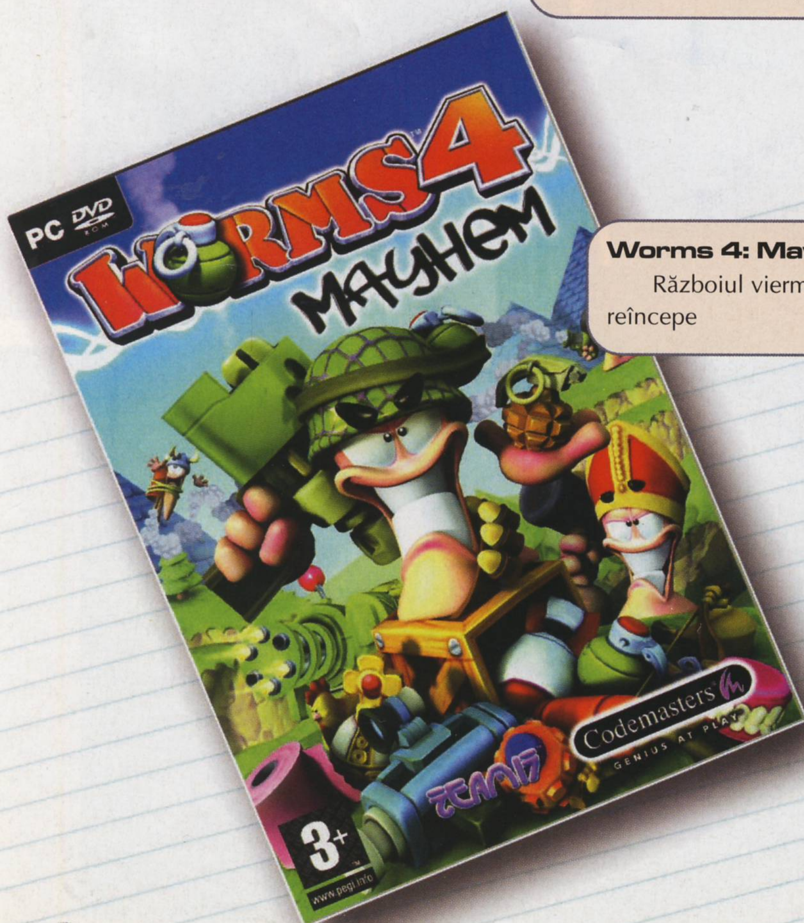
Grand Theft Auto: San Andreas

După șase luni de așteptare, San Andreas își face intrarea și pe PC



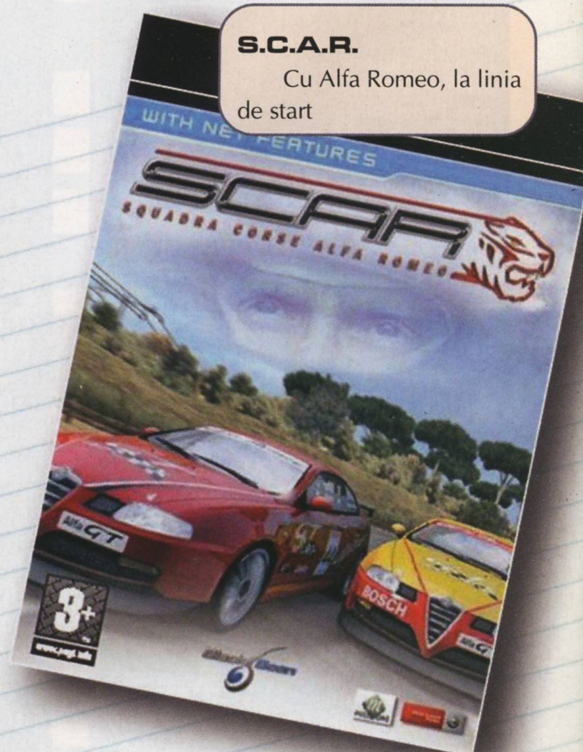
Still Life

Un nou adventure de la cei ce ne-au adus Syberia



Worms 4: Mayhem

Războiul viermilor reîncepe



S.C.A.R.

Cu Alfa Romeo, la linia de start